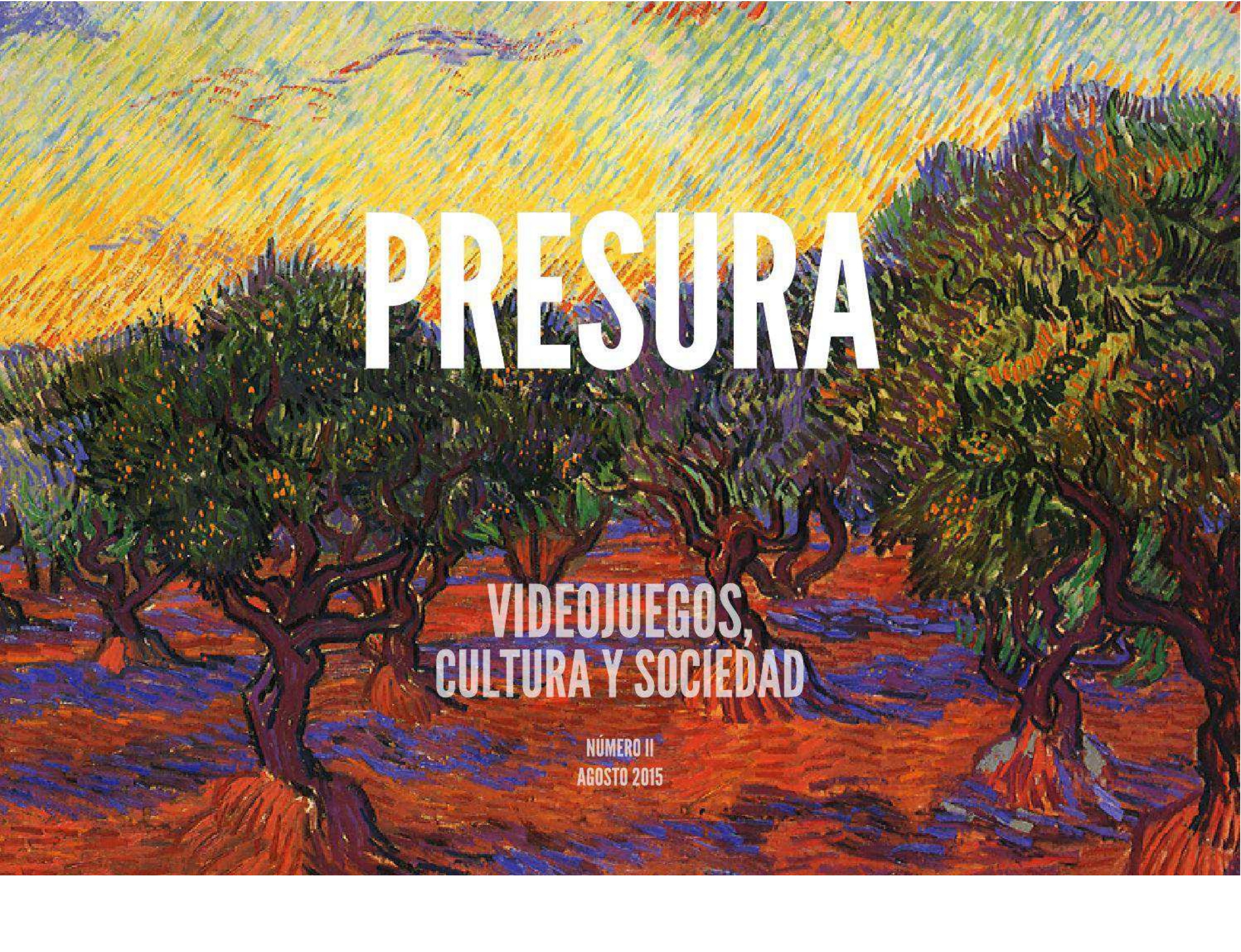
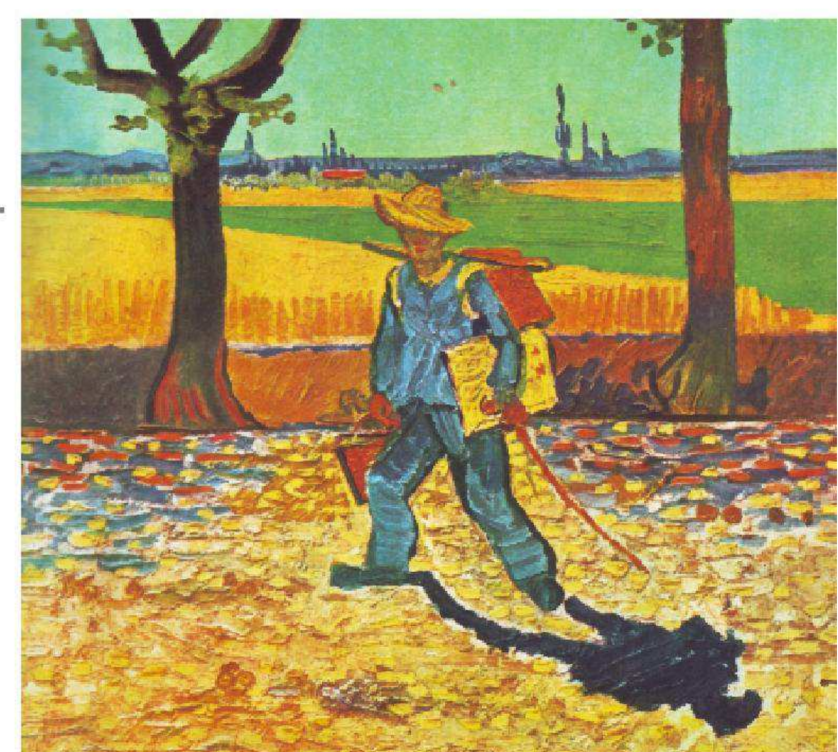

PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y SOCIEDAD
NÚMERO II
AGOSTO 2015

MUNDOS INDEPENDIENTES

Este número de Presura está dedicado a la escena independiente. Para ilustrar las primeras y últimas páginas hemos escogido al autor Vincent Van Gogh, pintor que creó su obra para él, sin pensar en nada más, decisión que llevó a alcanzar la miseria en vida, pero en la gloria en la muerte. Del mismo modo nosotros vamos a apuntar a obras que no tienen en su mirada una luz exclusicamente lucrativa, sino artística. Para ello dividiremos el número en cuatro apartados, en el primero nos preguntaremos qués es el "indie", en el segundo analizaremos las causas que han llevado a la actual explosión del escenario "indie" y en la tercera observaremos el estado acutal de la escena. Para terminar el número criticaremos el que creemos es el mejor juego "indie" de la actualidad, Pillars of Eternity, de Obsidian. Sin más, muchas gracias por volver con nosotros, os deseamos una feliz lectura y esperamos que, si te gusta lo que hacemos, lo compartas con todos tus conocidos, es la única forma en la que podemos seguir escribiendo.

PRESURA #2

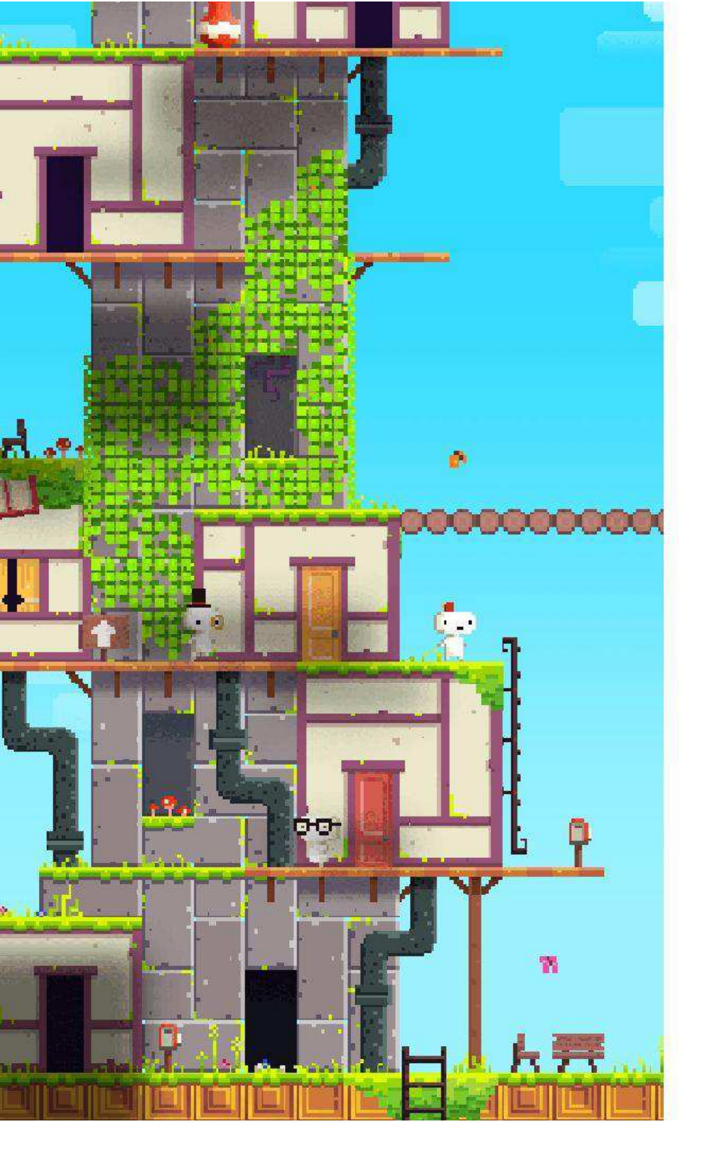
ESCRITO POR: ALBERTO VENEGAS





EN TORNO AL CONCEPTO 'INDIE'

Recientemente **diversos términos o conceptos están siendo discustidos**. El ritmo imparable de la industria del videojuego no permite ni invita a una reflexión profunda sobre sus términos y conceptos debido a que el término que hoy puede ser cierto mañana puede no serlo. Por esto mismo creemos que es necesario acudir no a los rasgos ni a los elementos que envuelven el concepto sino a la esencia del mismo para intentar determinar la descripción y la categorización más absoluta que podamos encontrar para crear pequeños cajones estancos donde poder guardar nuestra información y poder hacerla inteligible para cada uno de nosotros..



¿QUÉ SIGNIFICA 'INDIE'?

Uno de los términos que se encuentra en el candelero de la polémica es "indie" o independiente, ya que nos encontramos entre hispanoparlantes. Debido a la ola que se ha desarrollado de títulos creados por pequeñas compañías y el éxito comercial que esto ha suscitado lo que en un primer momento era cierto, la categorización de títulos independientes a todos aquellos creados por pequeñas compañías pronto comenzó a no serlo debido a que grandes compañías olieron el negocio y se lanzaron a patrocinar y facilitar el desarrollo y la vida de estas pequeñas compañías. Pronto esta etiqueta, la de juego independiente, se ligó a ciertos requisitos estéticos como el uso del "pixel-art", la originalidad o la innovación en alguna de las partes del título, la estética, las mecánicas, etc., llegando a un punto que los debates se encendieron para poder determinar que juego era independiente o no.

Por esto mismo **es necesario alcanzar la esencia de los títulos independientes para determinar que título lo es y cual no y para ello debemos partir del comienzo**, de la propia **etimología de la palabra independiente**.Esta palabra parte de la raíz romana *dependere*, colgar de arriba, estar bajo la voluntad de otro más el sufijo –nte, agente, por tanto dependiente es cualquier agente bajo la voluntad de otro y el contrapuesto, independiente, no estar bajo la voluntad de otro. El diccionario de la **Real Academia Española** define independiente como:

- Adj. **Que no tiene dependencia, que no depende de otro.**

- Adj. Autónomo.Adj. Dicho de una persona: **Que sostiene sus derechos u opiniones sin admitir intervención ajena.**

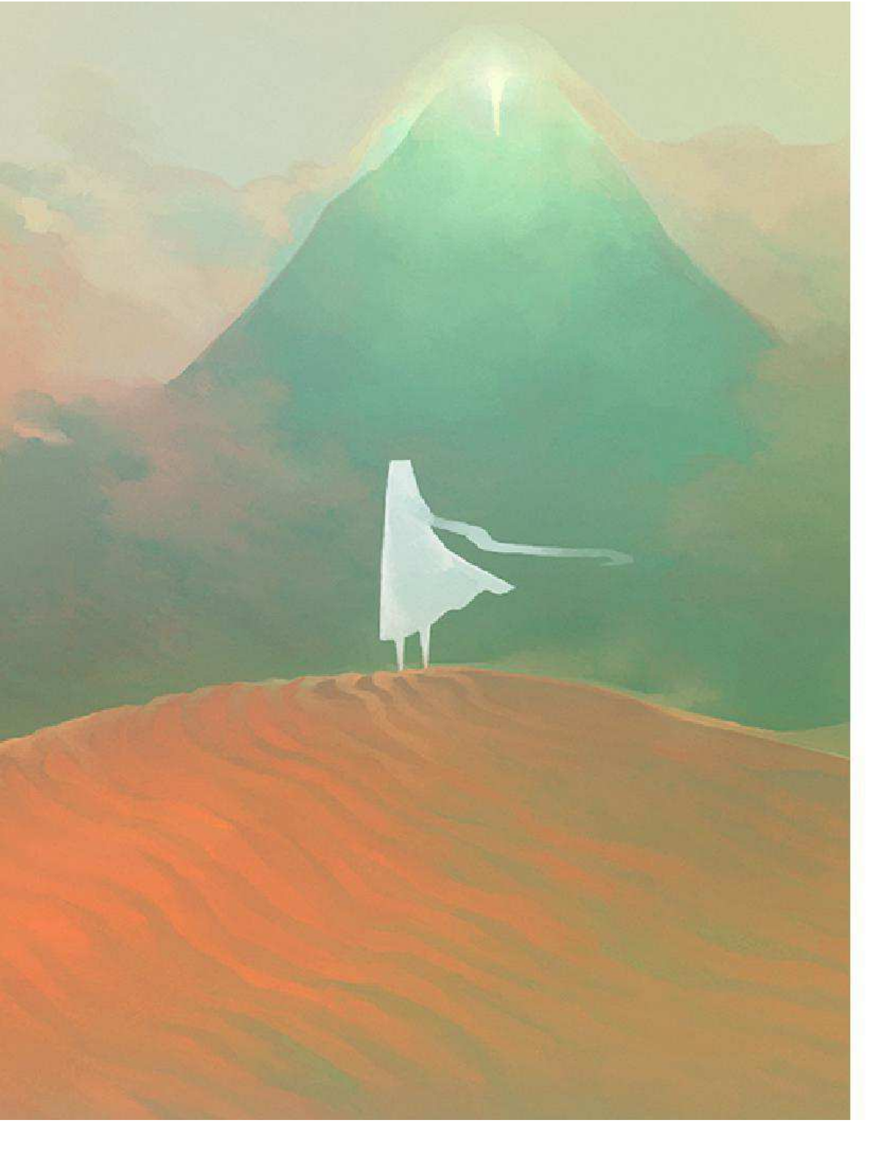
- Adv. M. Con independencia. *Independiente de eso*



SER 'INDIE' ES NO DEPENDER DE NADIE.



Por tanto y como la propia R.A.E., establece así como se desprende de su etimología, **el término independiente pertenece a alguien que no está bajo la voluntad** de otro **¿Cómo se traduce esta definición dentro del mundo del videojuego?** Es más que evidente, este término puede aplicarse según esta definición a los títulos creados por estudios que no dependen más que de ellos mismos y no tienen ningún poder por encima.



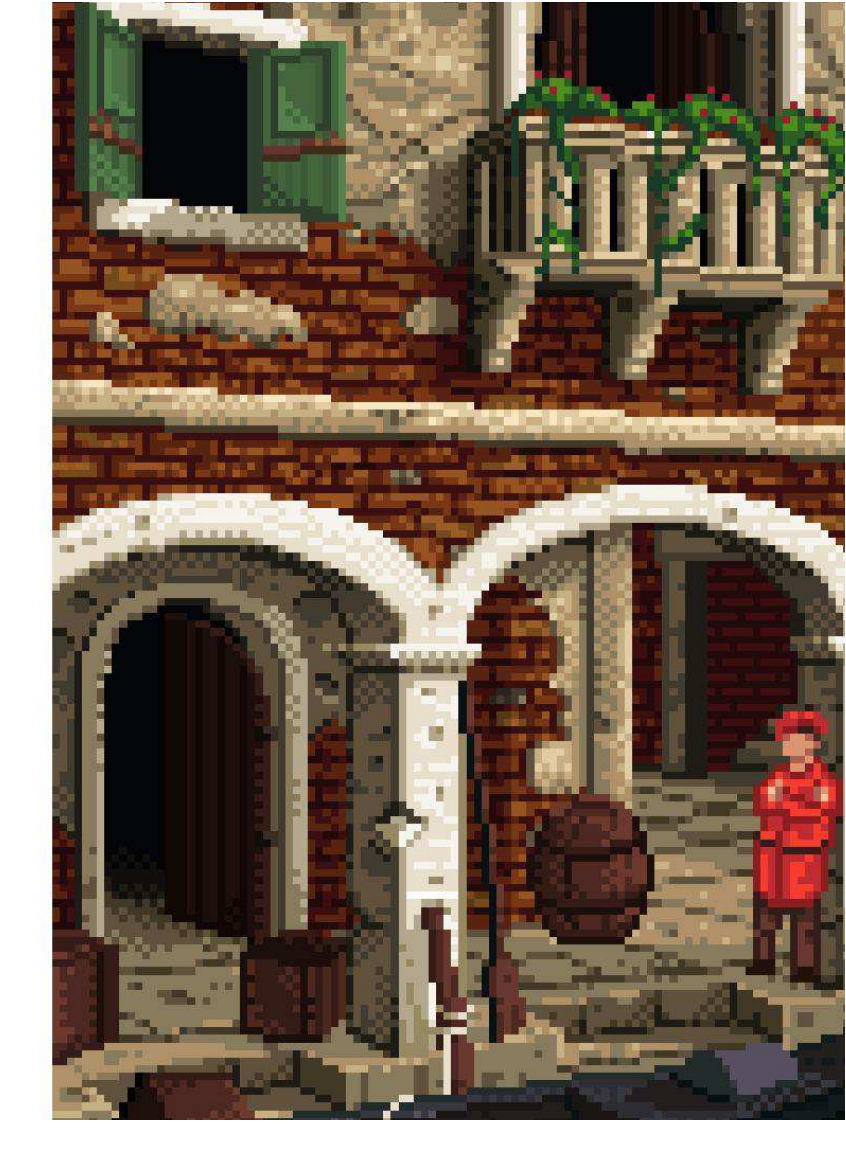
NO TODOS LOS QUE PARECEN 'INDIES' SON REALMENTE 'INDIES'.

Esta es la esencia del término independiente y puede observarse no solo en el mundo de los videojuegos sino en el del cine e incluso de la música o la literatura. Todas las obras creadas por entes que dominan todas las decisiones del producto sin que ningún elemento ajeno a este desarrollo les indique como funcionar.

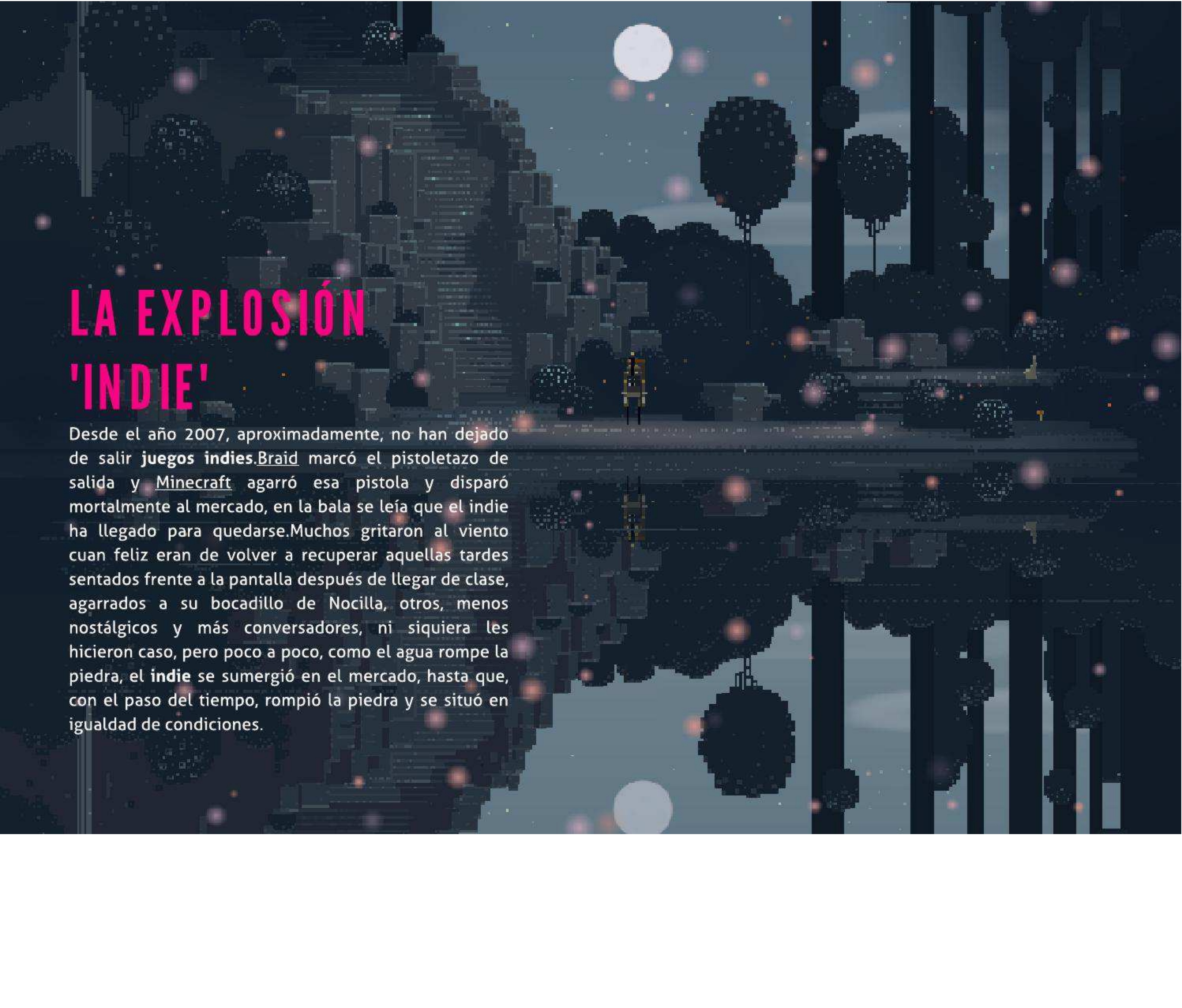
Creemos que esta es la definición más acorde al mundo del juego independiente porque no solo la define y la categoriza perfectamente sino porque la relaciona con otros mundos culturales independientes como la música, el cine o la literatura y que tantos frutos han ofrecido al público. Por esta misma razón no es extraño que se adentren en terrenos poco explorados para las grandes compañías, dado que son los creadores del producto quienes toman todas las decisiones sin tener que atenerse a grandes multinacionales alógenas al proceso de creación y con la mira situada en los mercados en lugar de las obras. Este tipo de obras responden normalmente a esquemas propios de la idea de un autor y no a mecanismos realizados en serie donde las piezas, es decir, los creadores o desarrolladores pueden llegar a ser cambiados sin que esto repercuta en la obra final porque si alguno de los desarrolladores o creadores de una obra independiente se pierde por el camino seguramente la obra se resienta o cambie su esencia

EL JUEGO 'INDIE' NO ES UN GÉNERO, NI UN CONJUNTO DE RASGOS ESTILÍSTICOS, ES UNA FORMA DE AFRONTAR EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO.

Por tanto **creemos que las discusiones sobre el término independiente no deben basarse tanto en los elementos exteriores de un juego** como los gráficos, la historia, las mecánicas, etc., **sino en el interior del propio juego**, es decir, en su propio proceso de desarrollo y en los hombres o mujeres que deciden su desarrollo así como su evolución. Si estos no cuelgan de la voluntad de otra persona ajena a este proceso podemos hablar de un juego independiente, pero si penden de la voluntad de otra persona ajena al estudio de desarrollo entonces no estamos ante un juego independiente.

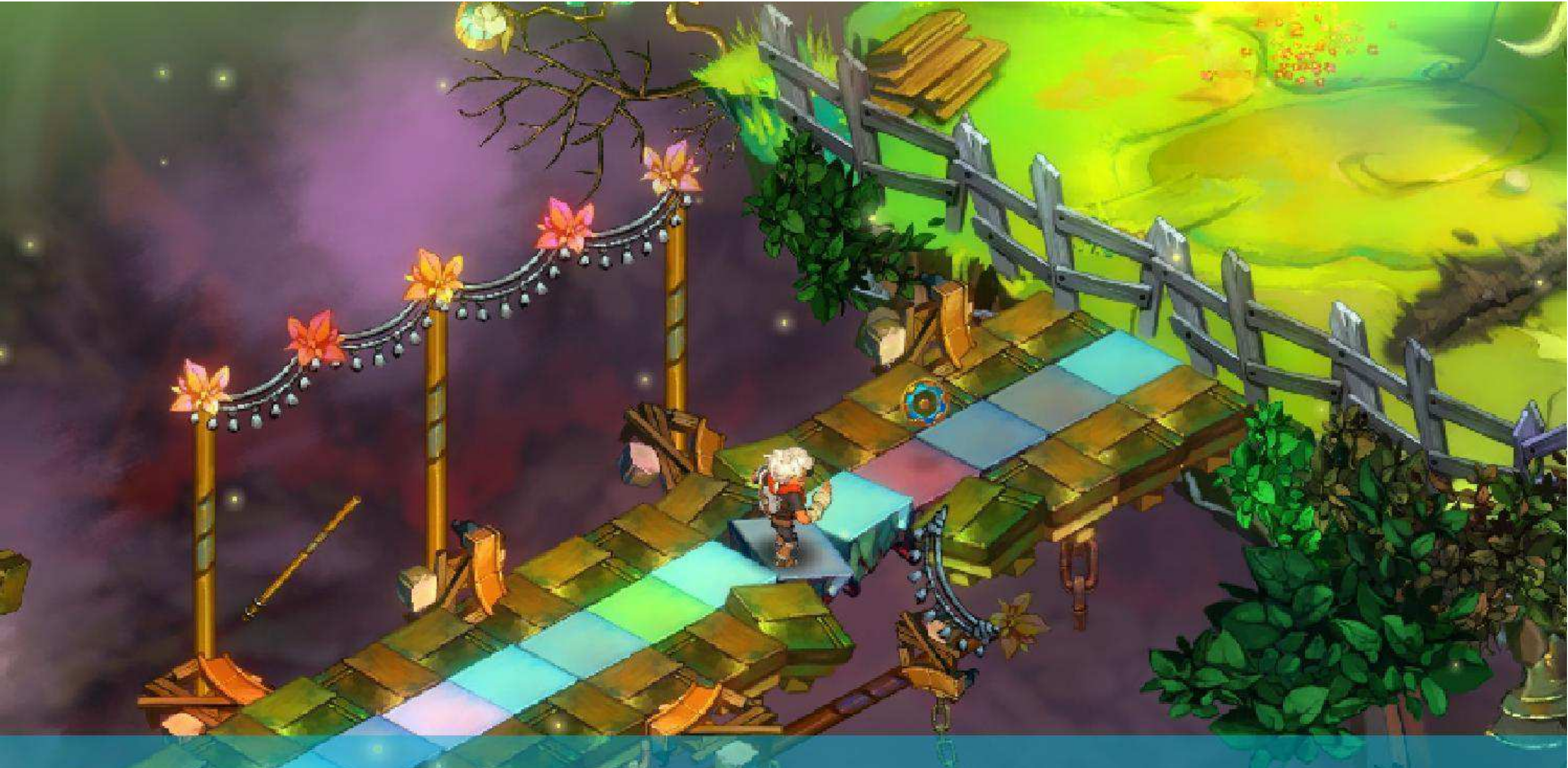



SER 'INDIE' ES SER
INDEPENDIENTE EN TODOS
LOS SENTIDOS, NADA MÁS
Y NADA MENOS.



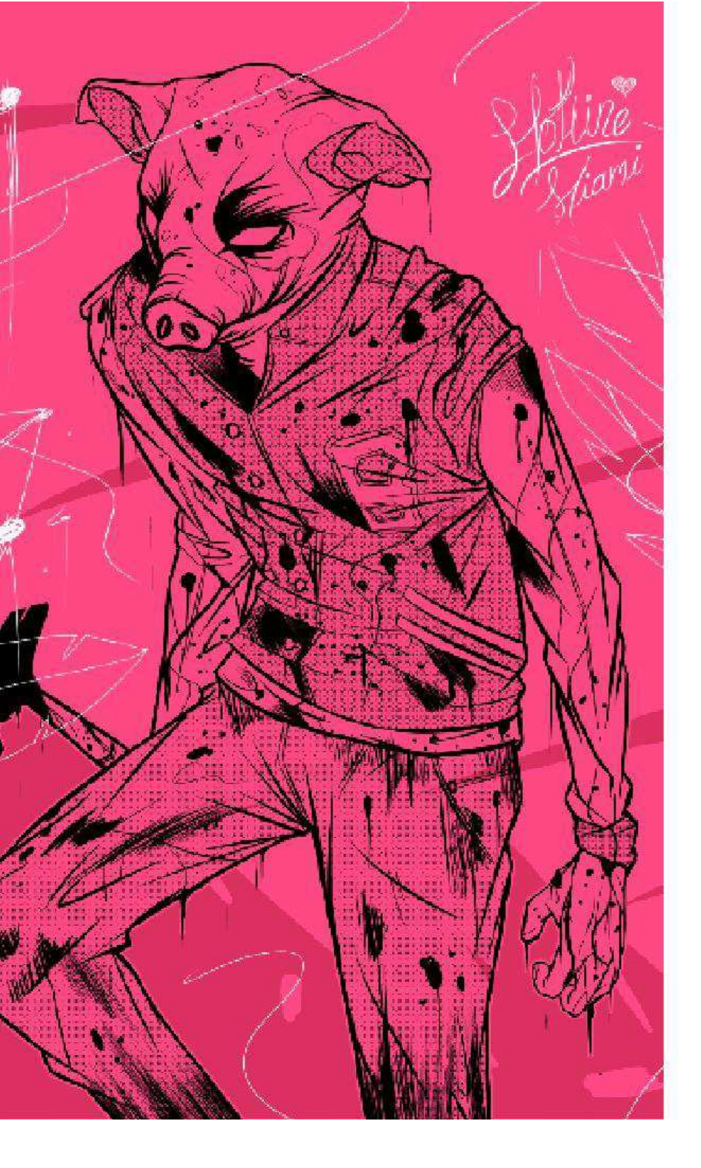
LA EXPLOSIÓN 'INDIE'

Desde el año 2007, aproximadamente, no han dejado de salir **juegos indies**.Braid marcó el pistoletazo de salida y Minecraft agarró esa pistola y disparó mortalmente al mercado, en la bala se leía que el indie ha llegado para quedarse.Muchos gritaron al viento cuan feliz eran de volver a recuperar aquellas tardes sentados frente a la pantalla después de llegar de clase, agarrados a su bocadillo de Nocilla, otros, menos nostálgicos y más conversadores, ni siquiera les hicieron caso, pero poco a poco, como el agua rompe la piedra, el **indie** se sumergió en el mercado, hasta que, con el paso del tiempo, rompió la piedra y se situó en igualdad de condiciones.



Y la pregunta, la verdadera pregunta, la esencial y fundamental pregunta es ¿por qué? ¿A qué se debe esta explosión de **juegos indies**? ¿Cuáles han sido las causas de esta excepcional hornada de nuevos juegos desarrollados por pequeños equipos? ¿Es una moda temporal, han venido para quedarse o es la nueva tendencia dentro de la industria de los videojuegos? En los párrafos que vienen, intentaremos dar una breve respuesta. Decía Lipovetsky en una entrevista realizada al periódico El Mundo con razón de la publicación de su último libro:

"La estetización de la realidad", que "el hombre no es sólo un productor y consumidor, es un creador que encuentra la felicidad en esa dimensión creativa. Cada vez más la gente común escribe, fotografía, hace teatro... y no lo hace por esnobismo, sino en busca de la felicidad que no encuentra en el supermercado."



DEMOCRATIZACIÓN

¿Y si hacen fotografías, teatros o blogs en internet como para cubrir la Luna con sus letras, por qué no videojuegos? Antes, hacer videojuegos era una locura, nadie podía permitírselo, especialmente cuando los presupuestos para estos se dispararon. En su origen, cuatro chavales podían realizar una obra maestra en el garaje de su casa, y si, estamos hablando de esa maravilla que es Doom, pero, ¿hacer un Call of Duty de última generación entre cuatro gatos en casa de tu madre? Estamos locos, eso es imposible, y solo posible para grandes compañías con aún más grandes presupuestos, pero, ¿y si volvemos a hacer otro Doom?¿Qué sería necesario? Básica y actualmente, un ordenador y una conexión a internet, ambos, elementos que se están democratizando y universalizando en nuestra realidad.



Y UNIVERSALIZCIÓN

Ambas gráficas nos muestran una realidad, más de tres cuartos de la población española tienen en sus casas un ordenador y una conexión a Internet, y si esto es así en España, en los EE.UU, cuna de los **juegos indies**, la proporción es aún mayor, entonces ¿por qué no darle otro uso a los ordenadores e Internet que no sea ver porno? Debieron pensar muchos, y se lanzaron a realizar videojuegos. Pero cuidado ¿cómo vamos a realizar videojuegos si estamos pelados en cuanto a programación? No hay problema, existen programas, gratuitos o a muy bajo precio, que permiten suplir esta grave carencia, como por ejemplo RPG Maker o Adventure Game Studio, programas con los que se han realizado los aclamados To the Moon o Gemini Rue, por ejemplo.





Ya tenemos los ingredientes necesarios para hacer **juegos indies**, una población que ya no busca su realización personal en comprar y adquirir, sino ahora en crear, característica típica de nuestro mundo de ficción, nuestra sociedad ya no es adquisitiva, sino ficticia. Una democratización del ordenador personal y el acceso a Internet, además de las herramientas de creación de videojuegos y sin embargo nos queda un aspecto importante ¿cómo demonios hacemos que una persona, acostumbrado a miles de miles de píxeles, gráficos ultrarrealistas e insensible a las explosiones de vísceras más viscerales juegue a un videojuego realizado entre cuatro amigos donde cuatro píxeles forman la cabeza del personaje protagonista?

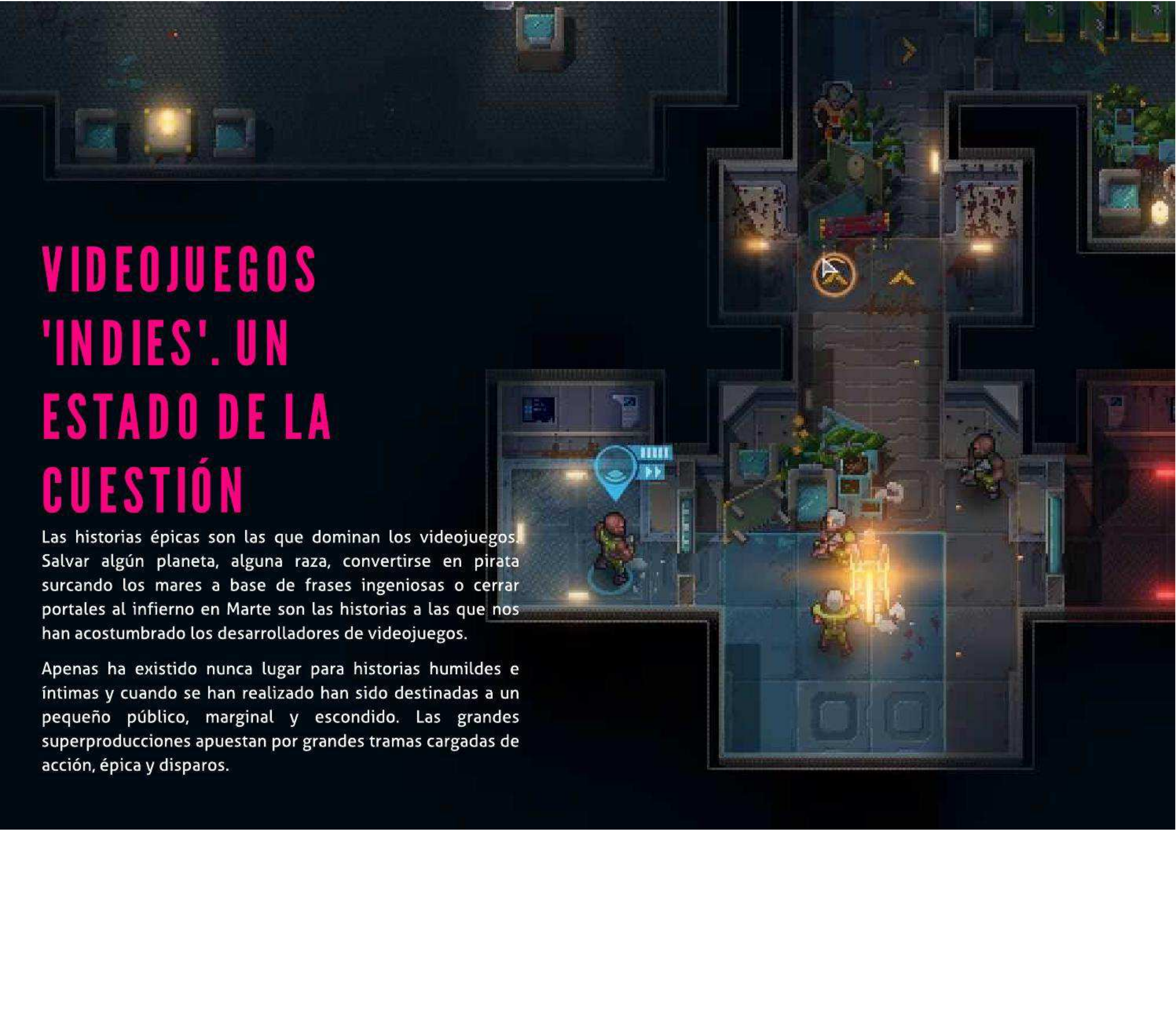
La respuesta a la pregunta anterior es un tema complejo, difícil y denso, pero podríamos explicarlo de una manera sencilla, los adultos son los nuevos niños.*"El termino que la agencia de publicidad Saatchi & Saatchi emplea para calificar a los nuevos adultos progresivamente aniñados es AABKA, que corresponde a las iniciales de "Adults Are Becoming Kids Again"* (Los adultos se están volviendo niños de nuevo)" nos cuenta Vicente Verdú (Blog, Twitter) en su libro "El estilo del mundo, la vida en el capitalismo de ficción" (*Editorial Anagrama, 2003*).

Los adultos cada vez juegan más, cada vez hay más gente subiendo fotos aFacebook donde aparecen jugando al pádel o a cualquier otro deporte que esté de moda, y que tontería ¿acaso no es el fútbol, un juego, el evento que detiene la vida de un país como el nuestro? Prueben, señores, a prohibir los partidos de fútbol, y vean, vean, como nuestra sociedad se convierte en una película de Mad Max. El jugador medio de **juegos indies** es una persona adulta de entre veinte y tantos y treinta años.

El jugador medio es aquella persona que disfrutó de los videojuegos clásicos, los nacidos a finales de los ochenta y la primera mitad de los años noventa, y esto lo saben los desarrolladores de **juegos indies**, que son los que jugaron también a estos juegos. Esta conexión generacional se percibe en otro momento y espacio de este mundo independiente, y es el de conseguir *perras*. La financiación de este tipo de juegos, viene, principalmente, de campañas de micromecenazgo. Son los propios usuarios los que aportan dinero para crear estos juegos, los*viejóvenes*, como dirían Sevilla y Reyes, somos los que hemos creado la demanda y con nuestro dinero, hemos creado también la oferta.

Así dispuestas las cosas, y a la pregunta que hemos planteado al comienzo del artículo ¿por qué hay tantos **juegos indies**? hemos contestado que se debe, principalmente, al cambio paradigmático de nuestra sociedad, donde de una sociedad basada en la producción y el consumo, hemos pasado a una sociedad basada en la creación cultural y la venta de estas creaciones como meros productos, además de la penetración masiva de las nuevas tecnologías y las redes en todas las capas de la población y una regresión a la infancia de los adultos. Todos estos elementos han hecho que la creación de **videojuegos indies** sea una cascada que nos lleva a la demencia si deseamos conocer y jugarlos todos y que parece no tener fin.


EL NUEVO
CAPITALISMO ESTÉTICO
HA POTENCIADO LA
CREACIÓN DE
VIDEOJUEGOS
Darkest
Dungeon



VIDEOJUEGOS 'INDIES'. UN ESTADO DE LA CUESTIÓN

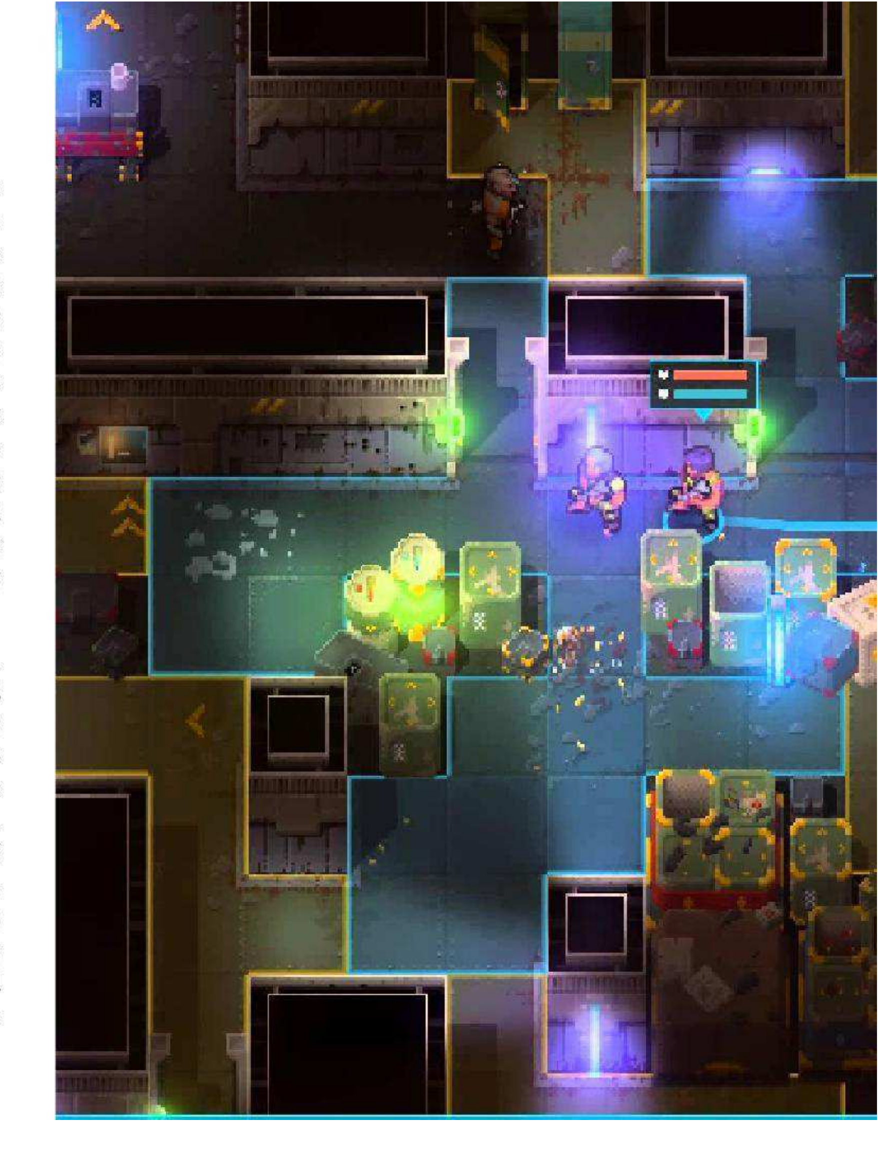
Las historias épicas son las que dominan los videojuegos. Salvar algún planeta, alguna raza, convertirse en pirata surcando los mares a base de frases ingeniosas o cerrar portales al infierno en Marte son las historias a las que nos han acostumbrado los desarrolladores de videojuegos.

Apenas ha existido nunca lugar para historias humildes e íntimas y cuando se han realizado han sido destinadas a un pequeño público, marginal y escondido. Las grandes superproducciones apuestan por grandes tramas cargadas de acción, épica y disparos.

EL VIDEOJUEGO CORRE PARALELO A OTRAS RAMAS CULTURALES

En la Historia del Arte el movimiento Impresionista fue la cumbre del arte clásico. Cuando los artistas supieron captar la luz, e incluso el aire, de la manera más precisa posible no quedaron ya temas ni técnicas por descubrir. A este aspecto vino a sumarse la fotografía y la captación exacta de la naturaleza. Los artistas, incapaces ya de destacar dentro de un arte que había alcanzado su cima, tuvieron que mirar otros objetos para pintar que no fuera la naturaleza, y muchos miraron hacia sí mismos, hacia su realidad interior y pintaron sus sueños, ideas o pensamientos. La escuela del surrealismo fue una de las más destacó, y entre sus pupilos la figura del joven Salvador Dalí, que aunque no se ató a ningún *ismo* fue famoso por dar color a sus sueños e ideas más oníricas y salvajes.

La Historia del Videojuego corre paralela a la Historia del Arte, cuando las técnicas y formatos alcancen su cima, cuando el público demande otro tipo de contenidos cansados de disparar a todo aquel que se mueva, comenzarán los desarrolladores a mirar hacia otros lugares buscando inspiración y se encontrarán con ellos mismos, sus sueños, emociones e incluso sus procesos de inspiración, y será entonces cuando una nueva etapa del videojuego de inicio. Aunque como en todas las corrientes artísticas, separar la línea de inicio de un movimiento y la final es un aspecto muy difícil de lograr, siempre se encuentran antecedentes, y en el caso del videojuego, ya podemos encontrar antecedentes que son presente y futuro de lo que tendrá que llegar.



LA ESCENA 'INDIE' ES EL FUTURO DEL VIDEOJUEGO.

Nosotros defendemos vehementemente que en el mundo independiente se encuentra el futuro del Videojuego por una razón muy sencilla: la libertad creativa. Poder crear sin ningún tipo de *cortapisas, presiones o limitaciones*permite al autor tener una visión mucho más personal del mundo que le rodea y plasmarlo en un videojuego. Además, dada la cantidad de títulos independientes que existen y el gran peso comercial que poco a poco están consiguiendo no tardará mucho hasta que llegue el momento cuando las grandes producciones recojan elementos prestados de la escena independiente para dotar a sus estructuras y narrativas de mayor complejidad y profundidad.

Por supuesto, este mundo independiente cuenta, según nuestro juicio, con dos grandes problemas. El primero es de la visibilidad y el segundo es el delacceso, ambos íntimamente relacionados. El primero de ellos se ha logrado solucionar, o al menos mejorar, desde que son las grandes plataformas digitales las principales suministradoras de contenidos videolúdicos en PC de la actualidad. El formato físico ha quedado reducido a un escuálido porcentaje y se nutre, principalmente, del sentimiento de añoranza y de las ediciones especiales. Dentro de estas plataformas digitales la información con respecto a los juegos independientes es mucho más amplia y de más fácil acceso, gracias, por ejemplo, a la separación de **indie** como género dentro de la plataforma deValve Productions, Steam.





Pero no solo importa esta plataforma, que es la más importante, sin duda, sino que otras, como por ejemplo Gamejolt, ofrece un servicio aún más importante, ofrecer títulos que podríamos denominar **subindie**, es decir, títulos aún más desconocidos y de difícil acceso individual que los que nos encontramos enSteam, de los que los diferencia un rasgo principal: la gratuidad. Aunque la visibilidad de los juegos **indies** no solo ha ganado peso en PC, en consolas también, de hecho es habitual ver como entre los juegos gratuitos para suscriptores de PSN Plus o Games With Gold aparece algún juego independiente. Resumiendo, la visibilidad de los juegos **indies** ha mejorado muchísimo con respecto a tiempos anteriores y ha permitido que en la actualidad se tenga en cuenta lo que podríamos denominar *"el factor **indie**"*, como demuestra el hecho de que grandes compañías como Ubisoft se encuentran realizando juegos que comparten una serie de rasgos comunes secundarios con los juegos independientes como Valiant Hearts o Child of Light.

Claro que no solo a nivel de usuario el mundo **indie** se encuentra ya perfectamente consolidado, sino también a nivel de prensa e información, no en vano, el 14 de mayo aparecía en la prestigiosa New Yorker sobre No Man´s Sky(Fuente: New Yorker). Otras revistas internacionales de gran calado como Rock Paper Shotgun posee una categoría específica para juegos gratuitos (Fuente:RockPaperShotgun) que suelen ser **indies** amén de que gran parte de su contenido versa sobre este tipo de productos, o que publicaciones como Indie Games Magazine posea más de 50.000 seguidores en Twitter (Fuente: Twitter).

Otras, como la esencial Polygon, en ssu portada, hace compartir portada a un titán como The Witcher 3 con un artículo sobre un artista dedicado al *pixelismo* de un humilde estudio estadounidense, (Fuente: Polygon).

Todos estos son datos muy significativos sobre el alcance y la profundidad que el mundo **indie** ha alcanzado en la prensa, y no solo internacional, sino también nacional, con los ejemplos de los compañeros Niveloculto, que viraron desde contenidos generalistas a especializarse en juegos **indies**, Soloindies, una propuesta o proyecto muy interesante de la mano de Pinjed, redactor en la conocida Anaitgames, donde también se puede encontrar un especial interés por el mundo **indie**, pasando por la propia AKB, en la que hace poco mantengo una sección denominada 28 megas, donde presento juegos que podrían calificarse de **subindies** de acuerdo a la terminología usada con anterioridad.

¿A qué se debe este interés de la prensa por el mundo **indie**? Por supuesto a la cobertura de una demanda. Existe una demanda de juegos independientes y esta demanda está siendo cubierta por una gigantesca ola de oferta, que ya analizamos en su momento, especialmente los porqués de lo que llegamos a denominar la explosión indie. Aunque no habría de dejar pasar un elemento de gran calado, el beneficio económico que cosechan los juegos independientes (Fuente: Game Academy) y que su cima está marcada por la venta de Minecrafta Microsoft por 2.000 millones de dólares (Fuente: El Mundo). Aunque no es la única cima que nos muestra la salud financiera del mundo **indie**, otro indicador de gran importancia son los denominados Bundles, y especialmente el más conocido de ellos, Humble Bundle.

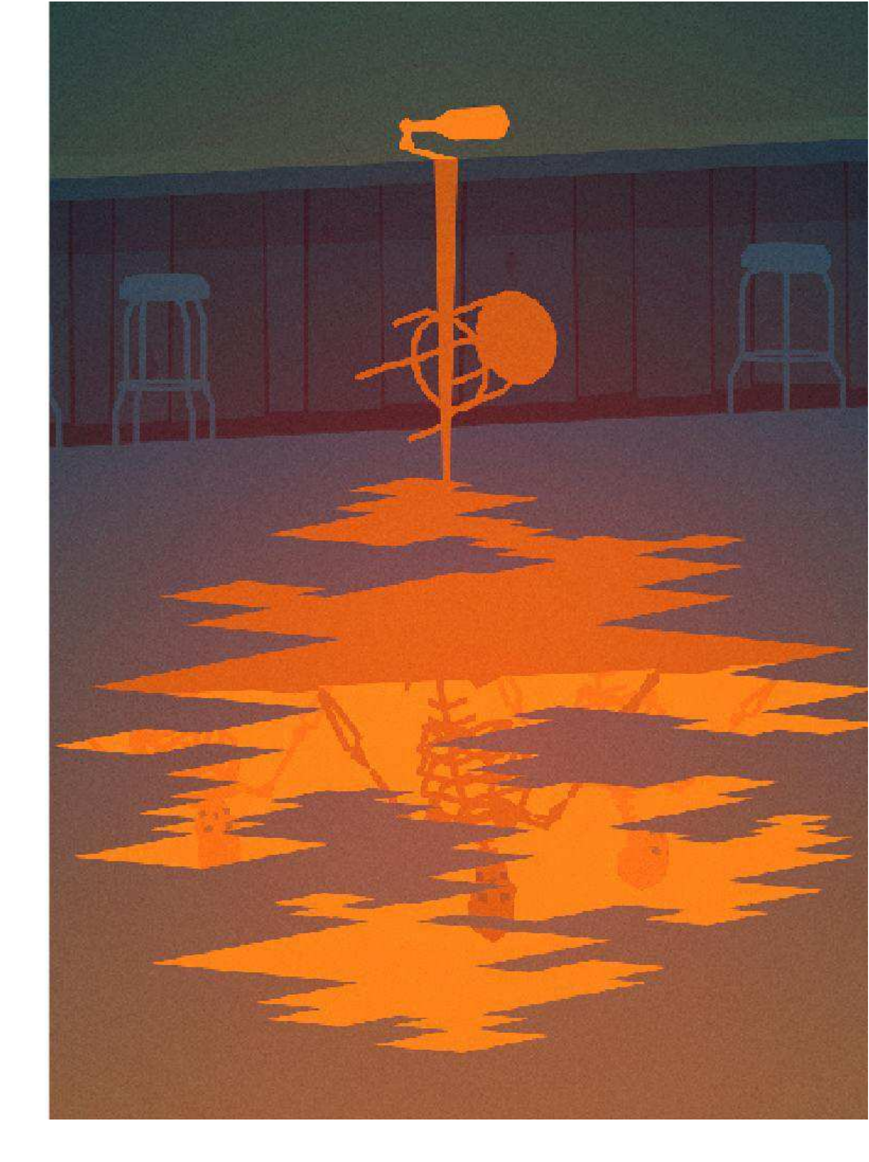
En su quinta edición, esta recopilación de juegos independientes consiguiócosechar más de 5 millones de dólares (Fuente: Wikipedia). Estas no son las únicas cifras, por supuesto, existen otros muchos títulos que ni tan siquiera llegan a financiarse ni tampoco consiguen beneficios, pero tampoco hay que dejar pasar las grandes compañías de micromecenazgo como la recogida para el título Star Citizen, que a día de 23 de febrero de este año había conseguidomás de 73 millones de dólares (Fuente: Vandal). En definitiva, con este punto queríamos demostrar que quizás la visibilidad de los juegos **indies** no es tan mala como todos nosotros pensábamos, sino que realmente está ahí y es bien visible para todos los consumidores de videojuegos y para todos aquellos que consultan las grandes páginas de videojuegos como por ejemplo Polygon oWired, página de referencia en el mundo del videjuego y la cultura contemporánea, con más de cuatro millones de seguidores que, en su sección de videojuegos, diferencia entre *gaming* e **indie gaming**. (Fuente: Wired).

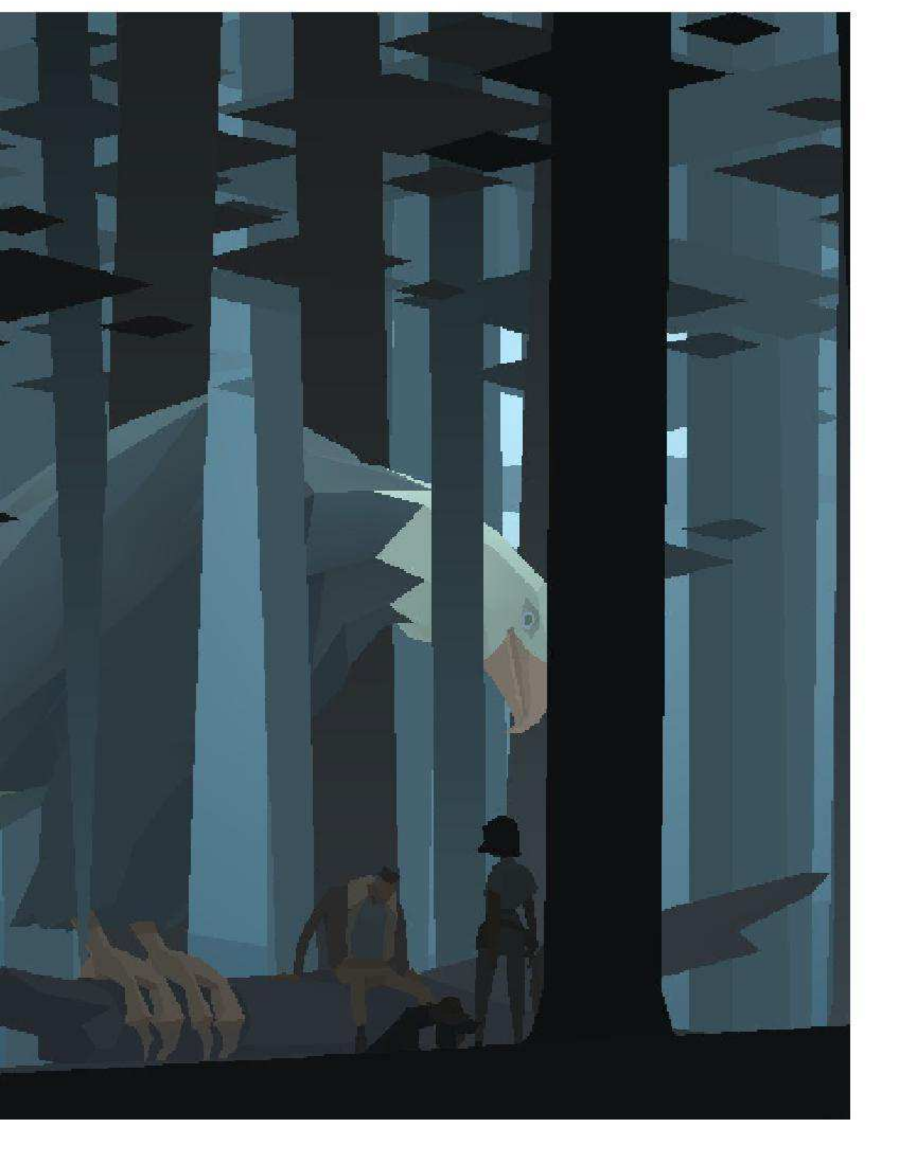
Mencionamos, párrafos atrás, que existía otro problema relacionado con el triunfo de los juegos **indies**, el primero era la visibilidad y hemos intentado argumentar demostrando y aportando datos que es falso, que si existe una extensa visibilidad sobre los juegos **indies**, no tanto de los que hemos denominado **subindies**, por lo tanto quedaría el segundo problema el acceso. Este concepto tenemos que entenderlo no como el problema de llegar a un juego **indie**, ya que este se encuentra relacionado con la visibilidad, tema tratado con anterioridad, sino con el asunto de disfrutar y jugar a un título **indie** obviando elementos que podrían dificultar nuestra experiencia de acuerdo a las preferencias actuales.

Para salvar este apartado, de acuerdo a nuestra opinión, existen dos caminos, el primero es el de la experimentación, convertir a los juegos **indies** en la vanguardia artística del videojuego, como ha demostrado, por ejemplo, el uso de Kinect aplicado al arte (Fuente: VaDeJuegos), apartado que entraría dentro de los denominados Art Games (Fuente: Wikipedia / The Telegraph) o el lanzamiento de juegos inclasificables como Elegy for a Dead World (Fuente: Steam), Kentucky Route Zero (Fuente: Eurogamer), Gone Home (Fuente: ArsTechnica) o el ampliamente conocido Journey (Fuente:GameZone).

Este camino imprimiría un sello a este tipo de videojuegos que los distinguiría del resto. Un sello basado en el prestigio que socialmente otorga disfrutar y ser partícipe de la clasificación artística de un objeto cultural. Cuyo disfrute ya no envuelve únicamente aspectos de entretenimiento o diversión, sino que alcanzaría otras condiciones relacionadas con el placer estético e intelectual, además del prestigio que otorga ser partícipe o miembro de una comunidad que disfruta de elementos alcanzados con dicho sello.

El otro camino, lejos de la innovación y la experimentación, se basa en dos elementos, la jugabilidad y la estética. La primera es una condición sencilla, ofrecer mecánicas de juego que el jugador ya conozca, no buscar la innovación, sino la cotidianidad, el guiño al jugador. Está demostrado estadísticamente que el jugador medio de títulos **indies** tiene entre 18 y 34 años (Fuente:GameAcademy / Quora).





De hecho son dos los géneros que predominan por encima del resto, las plataformas y las aventuras gráficas, ambos, géneros señeros de la primera mitada de la década de los años noventa. De hecho, en la plataforma de distribución de juegos **indies** y**subindies**, Gamejolt, los géneros de arcade, plataformas y aventuras son los más nutridos, con más de cien páginas cada uno y veintiocho títulos por página,2.400 videojuegos (Fuente: Gamejolt). Por lo tanto, queda demostrado que los juegos **indies** facilitan el acceso al público ahondando en mecánicas y géneros muy conocidos para el jugador medio.

El otro elemento que hemos mencionado, la estética, el apartado gráfico, es un tema complicado, pero que también, poco a poco, va adaptándose a la demanda general. Los videojuegos denominados **indies** comparten una serie de características principales, una de ellas se encuentra en su apartado gráfico, y es el uso de técnicas clásicas como el pixelismo, el voxel o las dos dimensiones. Este hecho, y especialmente el uso de resoluciones bajas y pixelismo muy exacerbado, como vimos en el juego IAMJASON, ya reseñado aquí, podría y puede echar para atrás a muchos potenciales jugadores. Este escalón, actualmente, se está salvando y si hacemos caso a la revista Wired, la cual cuenta con dos secciones, *gaming* e **indie gaming** hecho ya de por sí significativo, los quince juegos independientes más esperados para 2015 según la revista Wired son títulos que no desentonan de una manera excesiva si los comparamos con las grandes producciones actuales (Fuente: Wired), al igual que ocurre con la revista GameInformer (Fuente: GameInformer).



LA BELLEZA PARA ATRAER NUEVOS JUGADORES



Por lo tanto, el acercamiento al tratamiento hiperrealista de los videojuegos es una de las soluciones para salvar el escalón de la audiencia y conseguir, de este modo, un público mucho mayor. El otro puente, la otra solución que se viene aplicando para acercar al jugador medio a los juegos **indies** es simplemente la belleza. Muchos títulos, como el próximo Toren (Fuente: VaDeJuegos) inciden en este aspecto, presentar escenarios y modelados preciosistas que no llamen la atención por su realismo, sino por su belleza.

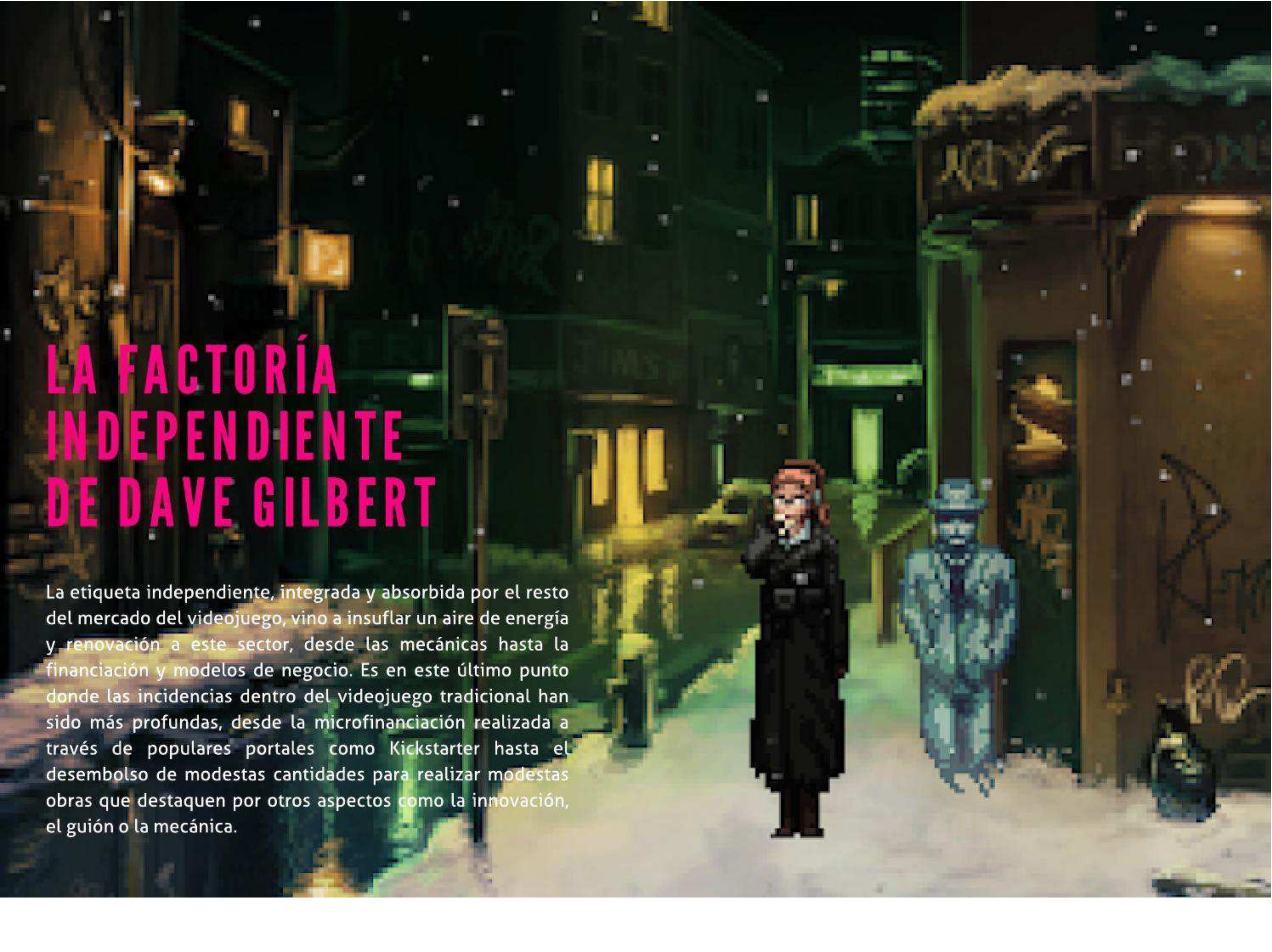
Resumiendo los puntos anteriores para dar fin el texto, podríamos concluir que los videojuegos **indies** tienen que salvar dos escollos principales para pasar a formar parte de la primera plana del mundo videolúdico, el primero, la visibilidad, que hemos demostrado que ya está salvada con numerosas publicaciones centradas en exclusiva, o no, en este escenario, apartados separados en grandes plataformas digitales de venta o tratamiento masivo de estos en grandes medios internacionales y nacionales. El segundo escollo, el acceso, también hemos demostrado que está salvado, el primero, el relativo a las mecánicas, ofreciendo, o bien, obras experimentales que portan el sello de lo artístico y elevan al producto de videojuego a obra de arte, o bien juegos con mecánicas clásicas que apuntan a la edad de oro de géneros como el arcade, las plataformas o las aventuras gráficas. Por último, el escalón del apartado gráfico también se ha solucionado aportando dos soluciones diferentes, el acercamiento al hiperrealismo o el alejamiento de este y el abrazo del preciosismo.

Sin embargo, no podríamos dejar pasar la oportunidad de defender aquellos títulos, aquellos que hemos denominado **subindies**, y que se resisten a abrazar cualquiera de estas soluciones y siguen aportando mecánicas y apartados gráficos diferentes y únicos, amén de historias y tramas alejadas de los habituales y que materializa una segunda escena independiente, más profunda y, actualmente, más interesante que la primera, ya familiar, y protagonizada por juegos como Hotline Miami, el cercano Not a Hero y todos los demás títulos **indies** bien conocidos.

En definitiva, y como conclusión, el mundo de los **indies** ya no es **indie** oalternativo al mundo de los videojuegos Triple AAA. De estos han copiado las técnicas de mercadotecnia, el acercamiento al público y las búsqueda de financiación. Su intención, en muchos casos, es hacerse con el público de estos, y para hacerse con este deben salvar una serie de problemas que, como hemos intentado demostrar, están salvando de una manera muy solvente y que los convierte, como defendíamos al comienzo de texto, en el futuro de los videojuegos, como demuestra el hecho de que muchos gigantes de la industria están buscando la independencia como forma y solución para materializar sus nuevos proyectos, con casos tan conocidos como el mentadoStar Citizen, el magnífico Pillars of Eternity junto a Obsidian, ya reseñado aquí,Wasteland 2 y Brian Fargo o el reciente éxito en la plataforma de micromecenazgo Kickstarter de Bloodstained: Ritual of the Night, heredero de Castlevania, que ha conseguido más de dos millones de dólares en un tiempo récord (Fuente: ABC).



INNOVACIÓN, NOSTALGIA O BELLEZA, LAS TRES CLAVES DEL 'INDIE' ACTUAL



LA FACTORÍA INDEPENDIENTE DE DAVE GILBERT

La etiqueta independiente, integrada y absorbida por el resto del mercado del videojuego, vino a insuflar un aire de energía y renovación a este sector, desde las mecánicas hasta la financiación y modelos de negocio. Es en este último punto donde las incidencias dentro del videojuego tradicional han sido más profundas, desde la microfinanciación realizada a través de populares portales como Kickstarter hasta el desembolso de modestas cantidades para realizar modestas obras que destaquen por otros aspectos como la innovación, el guión o la mecánica.

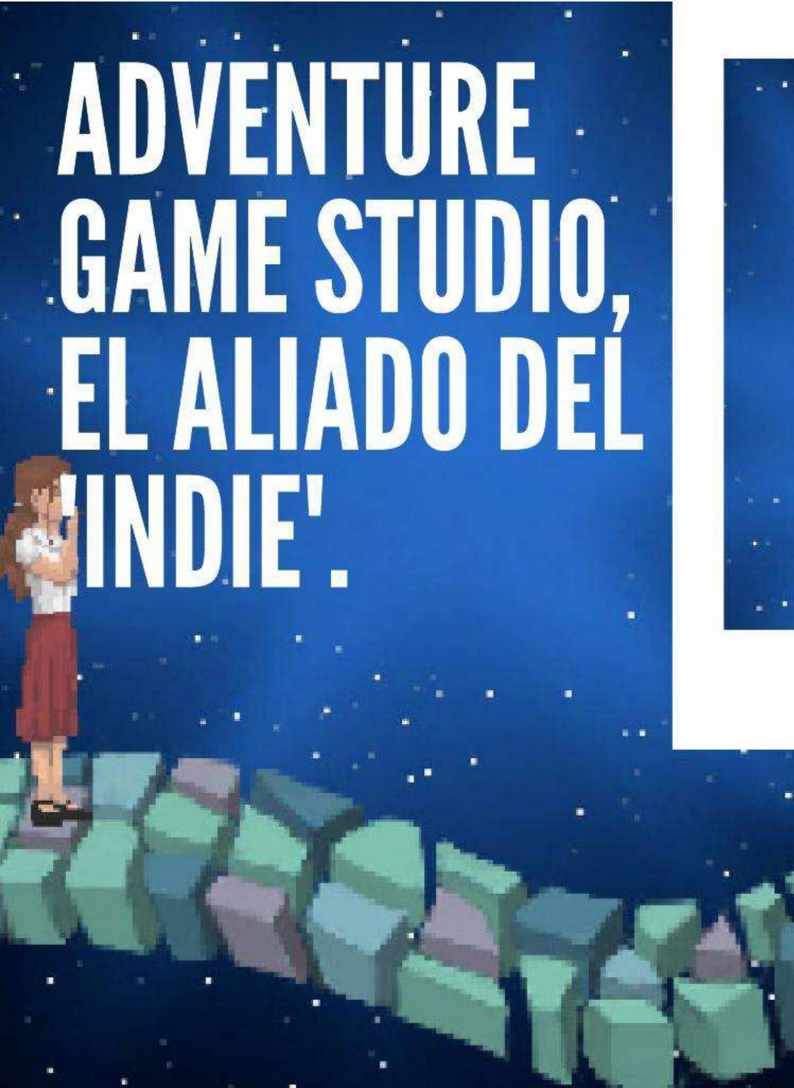


Es este el caso de **Dave Gilbert** y su compañía **Wadjet Eye Games**. Su primer trabajo se anticipó al estallido de la ola independiente, que hemos situado en el año 2008 con el lanzamiento de **Braid** *(íd.; Number None, Inc, 2008)*.

Anterior a su primer lanzamiento comercial dedicó su tiempo a la realización de pequeños títulos gratuitos bajo la etiqueta de Freeware con ejemplos como **The Repossessor** *(íd.; Dave Gilbert, 2001)*, una entrega de la serie colectiva **Reality-on-the-Norm** *(íd.; AGS Community, 2001)*, **Bestowers of Eternity** *(Dave Gilbert, 2003)*, pequeño anticipo de la que sería una de sus sagas estrella, **The Blackwell Legacy** *(íd.; Wadjet Eye Game, 2006 – 2014)* o **Two of a Kind** *(íd.; Dave Gilbert, 2004)*, última de sus obras gratuitas y co-ganadora de diversos premios dentro del mundo Freeware de la aventura gráfica.

Dentro de estas primigenias obras ya se podían observar los rasgos que definirían la carrera de Gilbert.

ADVENTURE GAME STUDIO, EL ALIADO DEL 'INDIE'.



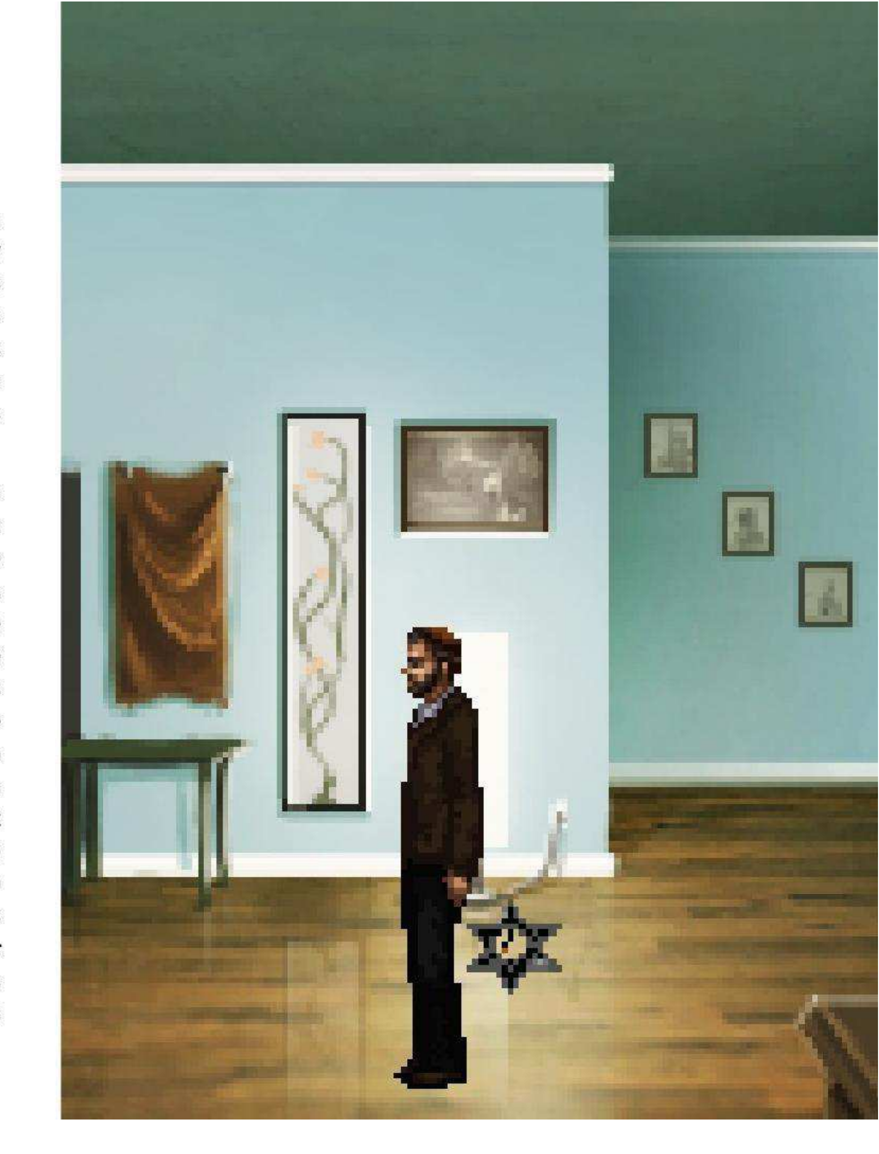


El uso del motor de desarrollo de aventuras gráficas **AGS** (Adventure Game Studio) creado por **Chris Jones** fue, es y será uno de los pilares de **Wadjet Eye Games** por el simple motivo de que no necesita de profundos conocimientos de programación para armar aventuras gráficas, hecho del que sea beneficiado **Dave Gilbert** trabajando siempre bajo ese motor, al igual que muchos de los otros títulos que su compañía ha publicado, pero no desarrollado. El otro pilar sobre el que se sustentó y se sustentará la futura **Wadjey Eye Game** es la aventura gráfica.

'PIXEL ART' COMO FORMA DE VIDA

Todas sus creaciones pertenecen a este género y se mueven bajo las premisas más clásicas, interfaz "point & click" y aspecto gráfico pixelado, además de seguir de la manera más fiel todas las premisas del género, incluyendo ciertas novedades que ya pudimos observar en sus obras primigenias como en Two of a Kind, donde el jugador podía y debía controlar a los dos personajes disponibles para resolver los puzles del título.

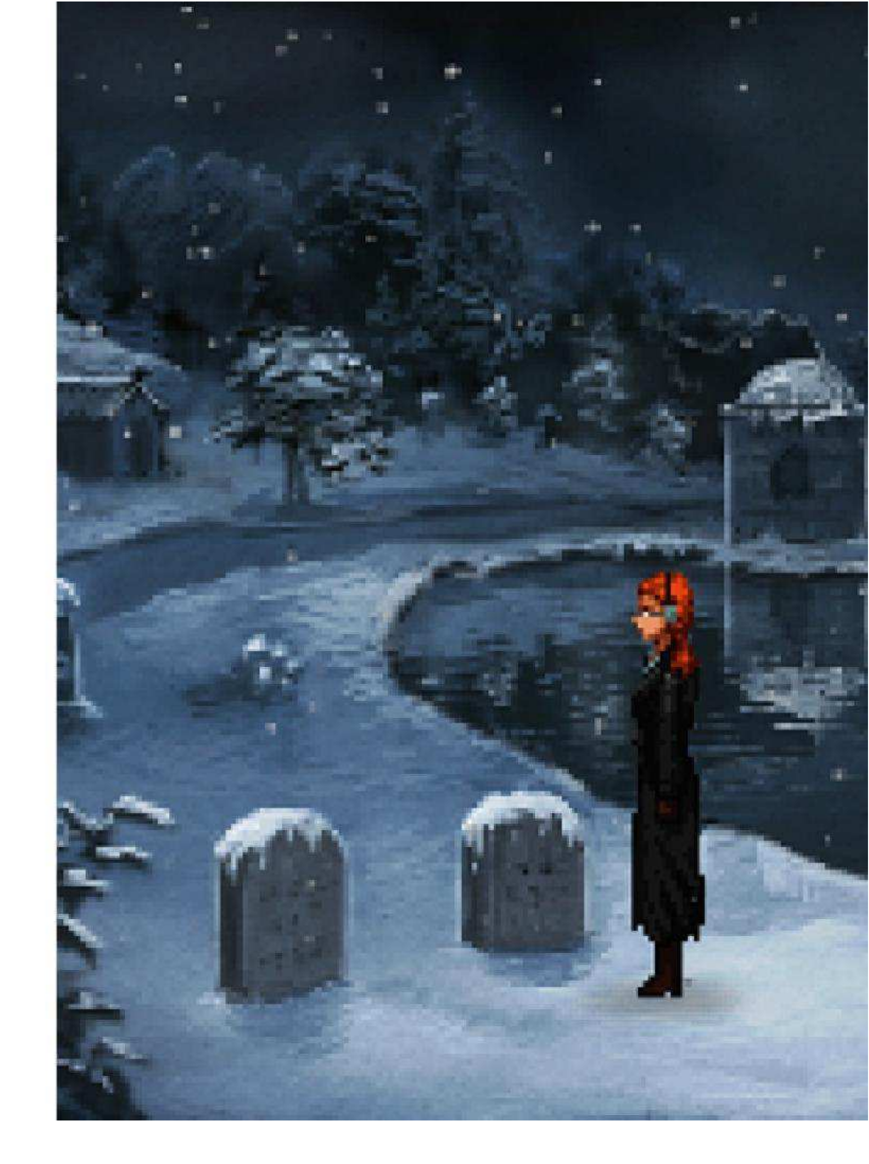
Sin embargo la verdadera innovación de **Dave Gilbert**, para nosotros, se refugió en la temática de sus títulos y en su apartado gráfico. Dentro de la primera, la temática, Dave Gilbert nos introduce en la mayoría de sus títulos, realizados o publicados, en guiones de corte realista con influencias de ciencia ficción, más patentes, evidentemente, en algunos de sus títulos ambientados en el futuro, mucho menos en otros ambientados en el presente. Sin embargo **todos ellos se componen de una gruesa capa de realidad fortalecida por la influencia del género negro y el esoterismo.** Esta temática ha permitido que los títulos amparados bajo el sello de Gilbert sean fácilmente reconocibles. El otro aspecto, el apartado gráfico, también es realmente característico, el pixelismo clásico de aventuras gráficas realizadas a primeros de los años noventa como **Indiana Jones & The Fate of Atlantis** *(id.; LucasArts, 1992)* se nos antoja como una de las principales influencias de los juegos de Gilbert, pero también sus propias aventuras gráficas primigenias.



AVENTURAS GRÁFICAS CON NUEVAS TEMÁTICAS

The Shivah nacería en un primer comienzo como título gratuito realizado para un concurso del portar AGS, sin embargo no tardaría en ver su potencial ya que añadiendo nuevos puzles y mejorando los gráficos decidió lanzarlo al mercado. El encargado de lanzar al mercado el título fue **Manifiesto Games** a través de descarga digital. Sin embargo Gilbert no quedaría plenamente satisfecho con el acuerdo comercial y decidió formar su propio estudio, **Wadjet Eye Game**, con la intención de convertir el desarrollo de videojuegos en su trabajo a tiempo completo. Por supuesto esta decisión vino respaldada por la cálida acogida que tuvo The Shivah en los medios, especialmente por la trama que desarrolla donde el jugador encarna a un rabino de Nueva York en la ruina.

El mismo año, el estudio contaba ya con cuatro miembros, la mujer de Gilbert, **Janet Gilbert**, encargada de la programación y el trasvase del catálogo a iOS y Android, **Miranda Gauvin**, responsable de las voces y relaciones públicas a tiempo parcial y **Ben Chandler**, el artista del equipo junto a Gilbert y creador de otras aventuras gráficas fuera del estudio como la saga **Ben Chandler** *(íd.; Ben Chandler, 2012)* realizada también bajo el motor AGS. Eligiendo el segundo modelo de financiación descrito en el primer párrafo, es decir, el pequeño desembolso de dinero para realizar títulos que destaquen por otros aspectos aparte de la inversión.,





Comenzaron a trabajar en la saga que los convertiría en un nombre propio dentro de las aventuras gráficas actuales, **The Blackwell Legacy** *(íd.; Wadjet Eye Games, 2006)*, primer título de la saga Blackwell.

La rapidez con la que el título fue realizado responde a su verdadera esencia, una puesta a punto del título anteriormente citado Bestowers of Eternity y una verdadera ampliación de su génesis que lo llevó a ser considerado por el estudio como un título episódico. De esta manera dividían el presupuesto en tantas partes como estas tuviera el juego permitiendo, también, un desarrollo más largo en el tiempo y continuamente beneficioso que les permitiera desarrollarsu labor. El siguiente año, 2007, aparecería la segunda parte de la saga **Blackwell Unbound** *(íd.; Wadjet Eye Games, 2007)* y este mismo año, hace escasos meses, apareció su última entrega **Blackwell Epiphany** *(íd.; Wadjet Eye Games, 2014)* y sus tres primeras entregas en las plataformas iOS. Gracias a esta saga el estudio fue dándose a conocer entre los amantes del género **consiguiendo premios como la nominación al nuevo mejor estudio en los Game Developers Choice Awards en 2007, mismo año en el que recibieron el AGS Lifetime Achievement Award y la inclusión entre los 20 estudios de desarrollo de videojuegos más rompedores por el portal Gamasutra.** Reconocimientos que permitieron el ensanche de la pequeña compañía. Y es que, aunque los principales componentes del estudio sean los descritos anteriormente, en realidad cada juego dispone de un gran número de colaboradores para su desarrollo.

Hasta el año 2009 siguieron desarrollando su saga principal, Blackwell. Este período vio nacer el primer título no desarrollado y publicado únicamente por Wadjet Eye Game, **Emerald City Confidential** *(íd.; Wadjet Eye Games, PlayFirst, 2009)* el cual fue desarrollado por el estudio, pero publicado por la compañía **PlayFirst**, una distribuidora de títulos "casual".

Dave Gilbert aún no se había alejado del hogar que lo vio nacer, la comunidad de AGS. Dentro de ésta cazó sus principales proyectos paralelos con **Wadjet Eye Game**y como hemos mencionado, Puzzle Bots fue el primero. Un título desarrollado con ese mismo motor y que cumple con las premisas clásicas de la aventura gráfica fue elegido como el primer título publicado por Gilbert. El segundo de estos y lanzado el año siguiente obtendría un éxito mucho mayor, **Gemini Rue** *(íd.; Joshua Nuernberger, 2011)*. Este título fue realizado por una sola persona y pulido por **Wadjet Eye Games** y resultó ser un revulsivo de la industria de la aventura gráfica dentro del mundo independiente, su estética futurista muy similar a cintas como **Blade Runner** *(íd.; Riddley Scott, 1982)* así como su intrincada histórica, lo lanzó al estrellato del género. Recibió un gran número de premios y una buena acogida tanto por la crítica como por el público. Hecho que consolidó la premisa de colaborar con desarrolladores externos para publicar sus juegos.

De nuevo los rasgos de este título casaban a la perfección con los desarrollados por **Wadjet Eye Games** y esta simbiosis vino a patentarse con otros dos títulos más, aparecidos al año siguiente, **Primordia** *(Wormwood Studios, 2012)*, un juego y un estudio que merecen un monográfico propio, y **Resonance** *(Vince Twelve, 2012)*, este último de nuevo obra de una sola persona. Este hecho permitió al estudio la concentración en su propia serie y el lanzamiento periódico de juegos ajenos como los descritos, ya que durante estos años vio la luz **Blackwell Deception** *(íd.; Dave Gilbert, 2011)* y durante ellos se preparó la edición de la ópera prima del estudio, **The Shivah: Kosher Edition** *(íd.; Dave Gilbert, 2013)* y la última entrega de la serie Blackwell, **Blackwell Epiphany***(íd.; Dave Gilbert, 2014)*. El futuro de **Wadjet Eye Games** deriva de estos dos pivotes, la publicación de títulos similares a los producidos por el estudio como los futuros **Technobabylon** *(íd.; Technocrat Games, TBA)* y **A Golden Wake** *(íd.; Francisco González, TBA)*. **Títulos que no han sido desarrollados por Wadjet Eye Games, pero si producidos y que mantienen la línea estética y temática de la compañía** dejando tiempo al creador de títulos tan emblemáticos como The Shivah o la serie Blackwell para la creación de sus obras personales, aunque durante estos días el estudio se encuentra más preocupado por lanzar sus anteriores títulos en dispositivos portátiles para maximizar sus beneficios.

Esta forma de realizar aventuras gráficas no ha caído en saco roto, sino que ha significado un hito dentro del género. No son pocos los que se han lanzado a la creación de títulos de rasgos similares como es el caso del magnífico **Heroine´s Quest: The Legend of Ragnarock** *(íd.; Crystal Shard, 2013)* o el no menos bueno **The Samaritan Paradox** *(íd.; Faravid Interactive, 2014)* por poner solo dos ejemplos de otros muchos títulos que han acogido en su seno las características de **Wadjet Eye Games**, es decir, la utilización del motor de desarrollo AGS y la innovación dentro del género enmarcadas en la temática y las mecánicas, no olvidando nunca la tradición presentando unos títulos bañados de un pixelismo exquisito. La factoría independiente de **Dave Gilbert** partió de la más radical gratuidad para poco a poco y a través de pequeñas inversiones crear una serie de entregas que llamaron la atención al público especializado en aventuras gráficas.

LA PRINCIPAL BAZA DE GILBERT, EL 'PIXEL ART', LA NOSTALGIA Y TEMÁTICAS OSCURAS.

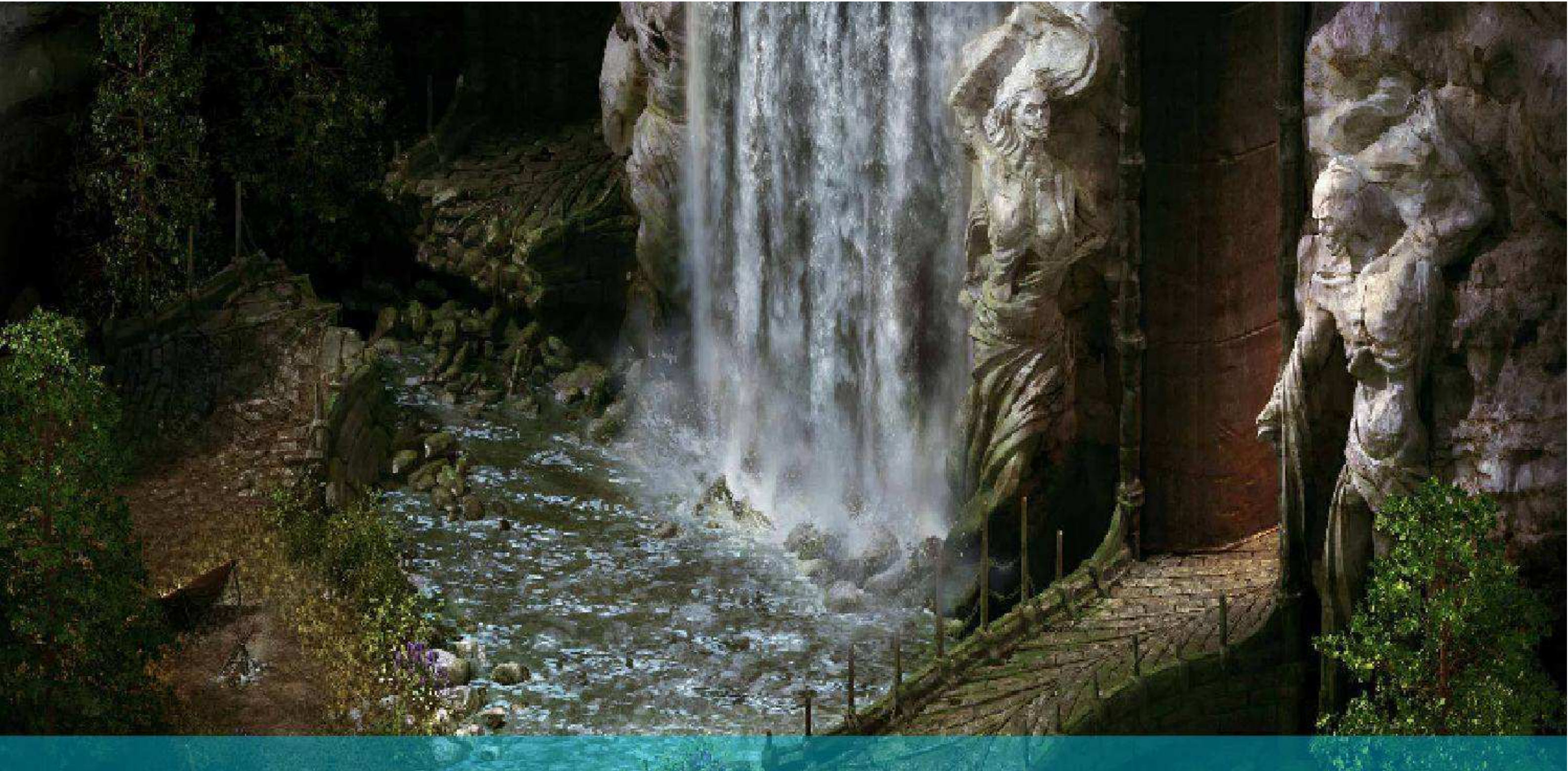
La factoría independiente de **Dave Gilbert** partió de la más radical gratuidad para poco a poco y a través de pequeñas inversiones crear una serie de entregas que llamaron la atención al público especializado en aventuras gráficas. Esta atención pronto se convirtió en éxito cuando abrieron los brazos y acogieron en su seno a desarrolladores independientes con las mismas ambiciones y características que ellos, naciendo obras de la talla de Gemini Rue, Resonance o Primordia, verdaderos hitos dentro de la aventura gráfica contemporánea. Demostrando que la ambición, las ganas y la habilidad puestas al servicio de la imaginación y la persecución de un sueño pueden ser, a veces, más potentes y duraderas que las grandes inversiones de enormes estudios y manifestando que **otra forma de hacer videojuegos es posible** y que esta nueva manera puede consolidarse y alargarse en el tiempo todo cuanto se quiera si la calidad de los productos generados la sustenta.





PILLARS OF ETERNITY

"No todo lo que es oro reluce, ni toda la gente errante anda perdida; a las raíces profundas no llega la escarcha, el viejo vigoroso no se marchita. De las cenizas subirá un fuego, y una luz asomará en las sombras; el descoronado será de nuevo rey, forjarán otra vez la espada rota.".
Bilbo Bolsón, poema sobre Aragorn en Rivendel.



No toda la gente anda perdida, algunos, en su deambular, persiguen un camino que no sabe a dónde va a llevarles, pero aún así lo siguen, con la promesa de que al final de este algo les estará esperando. No fuimos pocos los que esperamos el lanzamiento de **Pillars of Eternity** *(Obsidian, 2015)* con grandes esperanzas. Obsidian prometió coronarse de nuevo como la reina de los juegos de rol acudiendo a palabras mágicas, Infinity Engine, Baldur´s Gate, Icewind Dale, Planescape Torment, Black Isle, etc. Todas estas letras resonaban y bailaban dentro de los seguidores de un género que parecía muerto, el rol tradicional de ordenador, sin embargo Josh Sawyer junto a Fergaus Uruqarthvinieron a salvarnos, forjaron de nuevo las espadas a través de una exitosa campaña de micromecenazgo y fueron capaces de brindar a todos aquellos que esperábamos al final del camino una gran recompensa, asomando, de nuevo, la luz entre las sombras, sin embargo "no todo lo que es oro reluce".



PILLARS OF ETERNITY ES UN ANACRONISMO

En esta extensa entrada nuestro objetivo será sencillo, trataremos de contar, criticar o comentar el título de Obsidian acudiendo a fuentes directas, entrevistas, comentarios y todo tipo de declaraciones de los protagonistas, e indirectas, influencias, artículos e incluso ensayos, antes, durante y después de desarrollo del título para intentar comprenderlo de la mejor manera posible y poder situarlo en su contexto. Desgranaremos uno a uno todos los apartados y elementos del juego e intentaremos dar una visión de conjunto que no ataña únicamente al videojuego, sino que se alce por encima y pinte el lienzo de un lago, para poder entender el impacto de **Pillars of Eternity** en las ondas que ha generado su impacto.

Comencemos por el principio ¿qué es **Pillars of Eternity**? Es un videojuego de rol para ordenador desarrollado por Obsidian Entertainment y publicado porParadox Interactive. Apareció a la venta para el público en general el 26 de marzo de 2015 y pudo financiarse a través de una exitosa campaña de micromecenazgo a través de la plataforma Kickstarter. La campaña de financiación comenzó en el año 2012 y recaudó alrededor de 4 millones de dólares. Ha sido continuamente llamado por la prensa, e incluso por sus creadores, como el sucesor espiritual de las clásicas sagas Baldur´s Gate (*Black Isle Studios, 1998 – 2013*), Icewind Dale (*Black Isle Studios, 2000 – 2015*) yPlanescape Torment (*Black Isle Studios, 1999*), títulos con las que comparte creadores, motor de desarrollo, planteamiento y ambientación. **Pillars of Eternity** es un juego fuera de su tiempo, un anacronismo.

Este hecho era conocido por los desarrolladores del mismo. En un primer intento trataron de desarrollarlo a la manera usual, a través de una productora y una editora que corriera con los gastos del desarrollo; sin embargo no encontraron ninguna que se quisiera hacer cargo del proyecto.

En palabras del director de Obsidian:

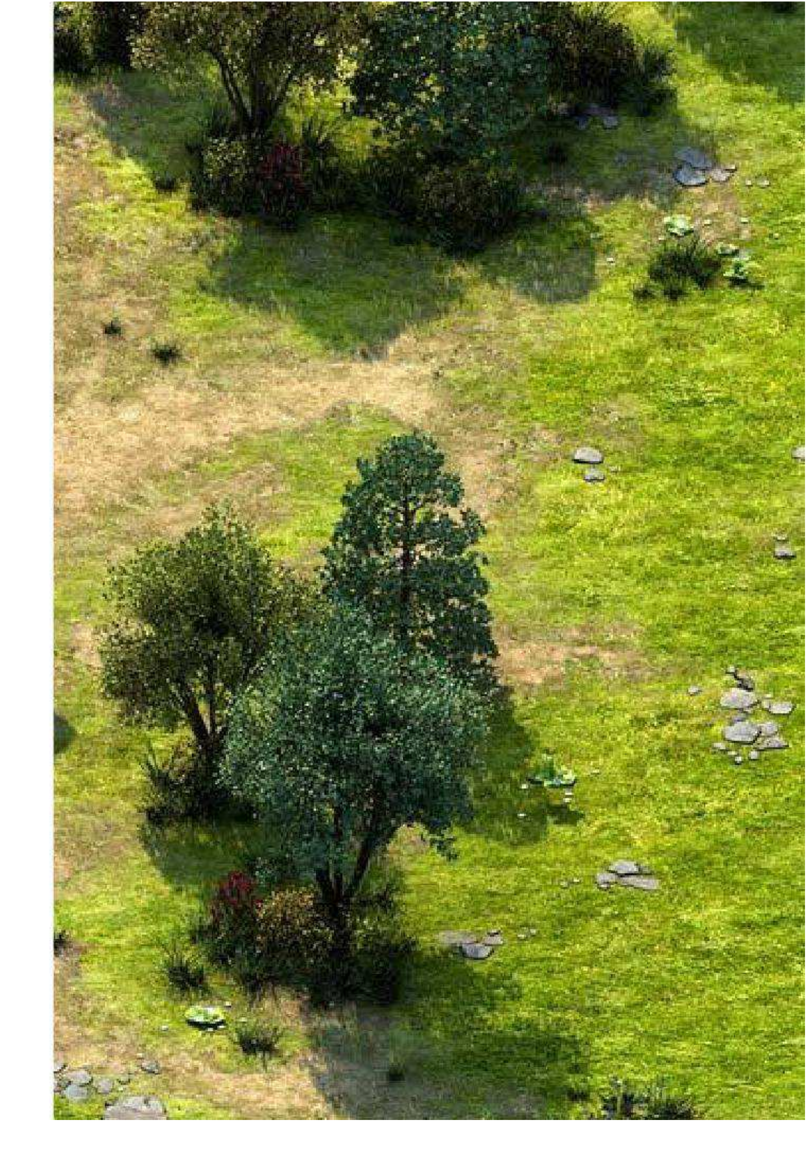
"Había hablado con las editoras durante un tiempo, tu sabes, solo para conocer su opinión sobre el juego y la idea, en general. Pero ninguna de ellas mostraron ningún interés, fue en parte por... creo que muchas editoras tienen el foco puesto en las consolas. Y "Pillars" no es un juego hecho para consolas. De hecho tú puedes mirar el negocio de los juegos para ordenador y consolas como dos negocios distintos. Por eso, lo que queríamos hacer era algo diferente a lo que hacían la mayoría de las editoras. Esto no es necesariamente algo malo, es solo que no tenían hueco para nosotros" (Fuente: PC Gamer) .

Fue por esta razón, según el líder de Obsidian, por la que se decantaron por lanzar el juego en Kickstarter.

Otras declaraciones en diferentes medios nos hacen pensar de una manera diferente; de hecho, en la misma entrevista, más tarde, nos habla sobre la dificultad que tienen juegos originales o diferentes para conseguir la financiación necesaria para sus desarrollo:

"Creo que mucha gente en Kickstarter quiere hacer cosas nuevas, y es increíble, creo que lo increíble sobre Kickstarter es que tu puedes especular sobre cosas y hacerlas realidad. Ahora, la gente espera que tengas éxito, pero, si lo piensas, quizás ¿hay un doble rasero? Es increíble que a la gente se le permita hacer cosas, pero cuanto tu haces cosas diferentes es más complicado que llegues a tener éxito".

En este apartado, y de acuerdo a las palabras del autor, se nos antoja la existencia de un punto polémico ¿cuánto de diferente y de innovación tienePillars of Eternity y cuanto de homenaje y de nostalgia?

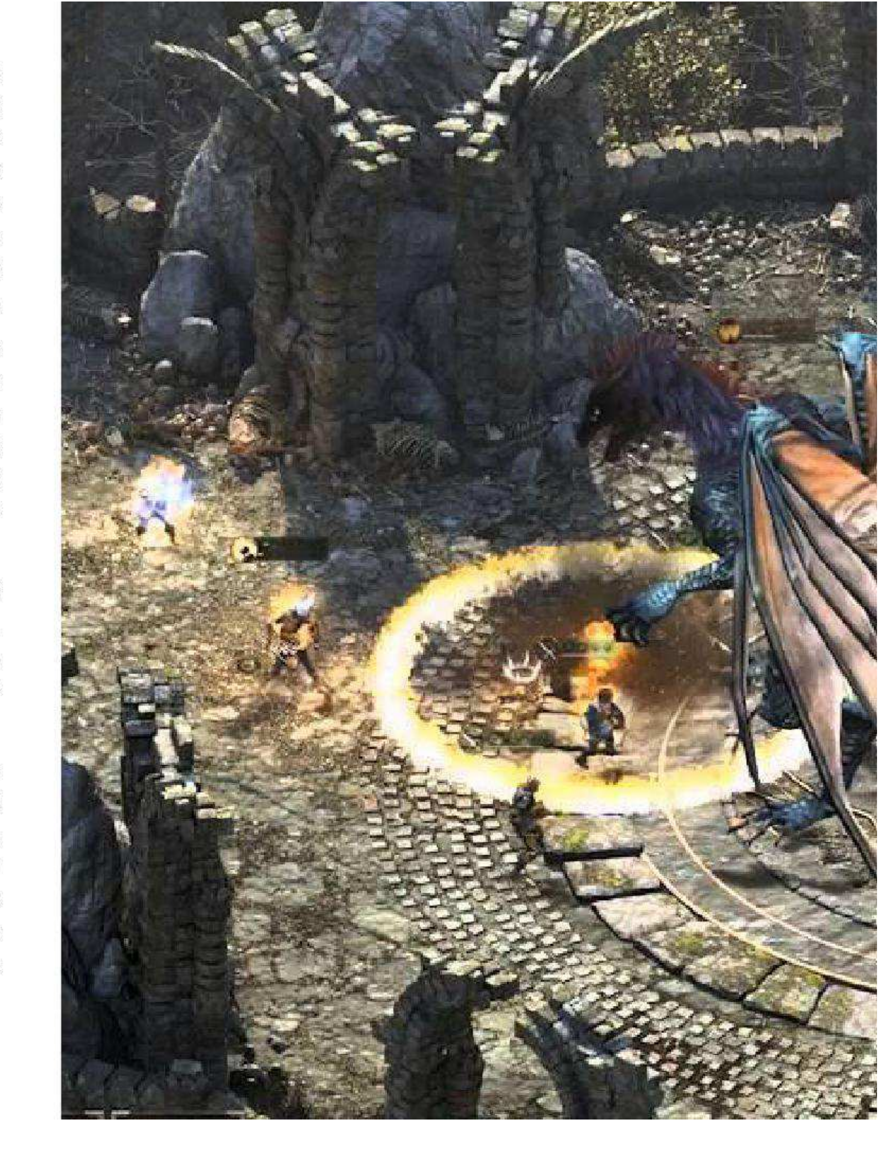


Creemos que el equilibrio entre estos dos puntos es uno de los pilares del juego, y donde, en algunos momentos flojea, ya que desea cederse a esto mismo, a la nostalgia, al homenaje de un género alabado por todos aquellos que hemos crecido jugando al ordenador, pero también lucha para ser más accesible, a poder ser jugado no únicamente por aquellos que disfrutamos en su momento de los tres títulos mentados antes, sino también por todos aquellos que no los conocieron.

En este punto incidiremos más tarde, cuando tratemos las mecánicas y la narrativa del título, sin embargo, cabe preguntarnos ¿cuánto tiene la decisión de acudir a Kickstarter de ofrecer algo diferente, de apostar un proyecto y cuánto de minimizar los riesgos de un producto que de haber fallado pudiera haber sido un problema económico para la desarrolladora?

De hecho, antes de apostar por un Kickstarter para Pillars of Eternity, antes de lanzarse a la piscina comprobaron el agua. De acuerdo a estas declaraciones del director de Obsidian, existía un escenario perfecto para el lanzamiento de un juego de estas características:

"Creó que es genial ver como un montón de estos clásicos RPG, Eternity va a ser uno de ellos, ya sabes, como Shadowrun, y Divinity, y Grimrock, y Wasteland...ya sabes, personalmente los disfruto mucho y mirando las ventas, un montón de gente también las disfruta. Por lo tanto, es saludable, hay muchas opciones. Hay opciones para que los desarrolladores hagan sus RPG como quieran". Fuente: GameBanshee.com





KICKSTARTER O LA BÚSQUEDA DE LA INDEPENDENCIA.

El 13 de marzo, y animado por el éxito arrollador de la campaña de micromecenazgo de Tim Schafer para Double Fine Adventure, la página enKickstarter de Wasteland 2 (*inXile Entertainment, 2014*) salía a la luz con un éxito también arrollador; estos dos éxitos fueron decisivos para que Obsidian, desarrolladora en coalición con inXile para Wasteland 2 decidiera dar el salto y probar, también ellos, fortuna con Kickstarter.

No tardaron en comprobar que sus investigaciones previas eran ciertas, que existía una demanda de títulos relacionados con sus antecesores espirituales, y el contador de capital situado en la parte superior izquierda de la pantalla no dejaba de ascender. Este hecho, la independencia que le suponía financiarse de manera paralela a la manera tradicional, les valió para vender esto mismo, independencia, para innovar, pero también, para traer de vuelta a los grandes clásicos del género. De nuevo aparecía el debate entre la innovación y la tradición, de nuevo volvía el mismo hecho ¿hacer un juego accesible para que fuera apto para toda clase de público o mantenerse fieles a la premisa original, traer de vuelta el espíritu de los juegos de rol de ordenador?

Por las premisas y las concepciones que tanto el director de Obsidian como el director del proyecto, Josh Sawyer tenían y la materialización del proyecto podemos intuir, en parte, que se decantaron por lanzar un producto accesible, aunque no por ello de menor calidad. En palabras de este último:

"Porque si tratamos de equilibrar el juego para inteligentes, pero ignorantes, no en un mal sentido, la gente entonces, va a tenerlo fácil, pero si lo equilibramos para maestros del sistema, entonces va a ser mucho más difícil." Fuente: Gamebanshee

Esta decisión llevaba a un hecho que podemos apreciar en buena parte del juego: la dificultad no es muy elevada en el nivel medio, óptimo. Además, la sensación de progresión y evolución del personaje no existe de una manera determinante, como ocurría en los juegos en los que se inspira, donde una mala decisión en el árbol de habilidades y estadísticas del personaje podía acabar en un desastre. En **Pillars of Eternity** no importa las estadísticas que escojas, porque el reto se adaptará a ellas y el jugador, con una mínima pericia y un equipo decente, podrá solventar cualquier conflicto o reto que llegue a él. Este hecho, creemos, es un aspecto negativo, ya que elimina de la ecuación la paciencia, sopesar cada decisión en la evolución del personaje y elegir cuando estemos realmente seguros de que esa habilidad o talento nos va a ser útil. Por lo tanto, termina con una de las características más esenciales del juego de rol por ordenador: la evolución del personaje, aunque esto lo veremos con más detalle más adelante.

Para ser justos hay que afirmar también que esta decisión, rebajar la dificultad y el riesgo en las decisiones que dan forma a las habilidades y talentos del personaje es coherente con la visión de los juegos de rol del líder del proyecto:

"RPGs will always be about player choice in the narrative. What type of person they are, how they interact with other characters, and how they can create change in the world. That doesn't mean I think that RPGs can't or shouldn't have things like character advancement systems, character customization, loot, etc., but I think that player choice in the narrative should still be the central focus of how we build worlds and stories." Fuente: Gamasutra

Aunque en una entrevista anterior a esta, no dudaba en afirmar que:

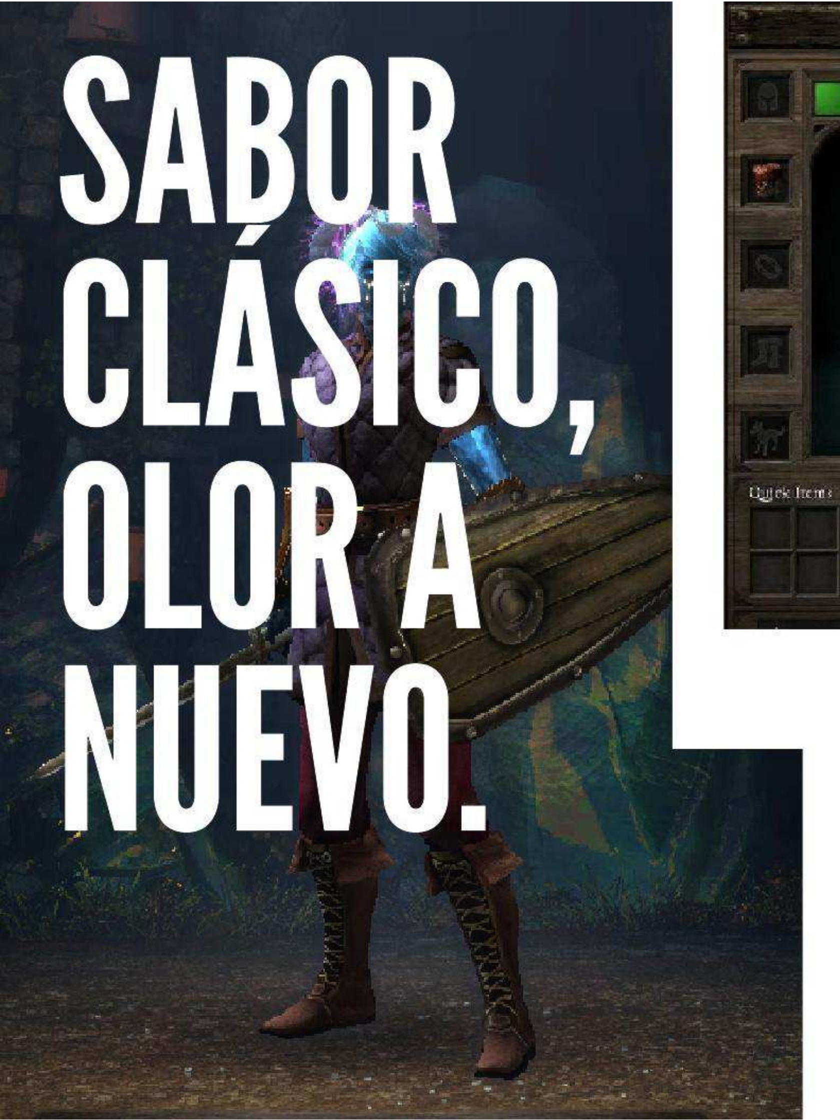
"My game development interests are primarily in finding ways to give the player more meaningful choices in how they build and use their characters and in how they can influence the story". Fuente:Gamasutra

De nuevo, hace hincapié en ofrecer al jugador la capacidad de influir en la historia, pero también de crear libremente sus personajes; por tanto, nos surge de nuevo la duda ¿es la apuesta por la accesibilidad del título una apuesta o decisión empresarial? La respuesta queda aún más clara despuéS de conocer, de nuevo, las palabras del director de Obsidian:

"Definitivamente el estilo es Old School. No solo queremos que el mundo (del juego) sea único, sino todo loque lo compone. Esto implica crear cosas únicas que tengan sentido en ese mundo y que cuenten con sus propias descripciones, historias y, potencialmente, sus propias personalidades". Fuente:Gamebanshee

Nosotros creemos firmemente que sí, que la jugada por el micromecenazgo y el Kickstarter fue una decisión razonada y justificada para intentar eliminar riesgos, aún sabiendo que su éxito, de acuerdo al éxito de otras anteriores similares, era más que posible; para que este éxito fuera aún mayor, eliminaron resortes y retos de los juegos en los que se inspiraba para, según ellos, adecuarlos a los nuevos tiempos, encubriendo de hecho, una casualización del título para que este pudiera llegar a un público mayor, aún cuando estaban publicitándolo como el heredero espiritual de obras como Baldur´s Gate II.

SABOR CLÁSICO, OLOR A NUEVO.





Esta dicotomía entre decisiones de mercado y decisiones sobre el juego la veremos con más detalle más adelante. De hecho, el director deObsidian, en una entrevista realizada en 2001, contestaba esto a la pregunta de hacia quien iban dirigidos sus videojuegos:

"De lejos, la cosa más importante que he aprendido como desarrollador y diseñador de videojuegos es que no creamos estos juegos para nosotros. Creamos estos juegos para que los juegue la gente y la prensa que va a escribir sobre ellos". Fuente: PCGamer .


PILLARS OF ETERNITY
ES EL VERADERO
HEREDERO.

Es decir, desarrolla y hace juegos para el mayor número de gente posible, aspecto más que respetable, lógico. Sin embargo, en una de las respuestas a una entrevista posterior ya mentada en este artículo, decía que él disfrutaba mucho de esos juegos, y que quería volver a hacer uno, de nuevo, volvemos al mismo aspecto, la utilización de la nostalgia para la venta de videojuegos, pero también de otro aspecto importante, de la creación de comunidad.

"Mientras la gente lo estaba jugando, obviamente tenía opiniones, esto nos dejó tener mejores conversaciones con todo el mundo sobre el juego. Y creo que Josh Sawyer, el director del juego, tuvo muchas ideas sobre cosas que él quería hacer, pero eran diferentes del modelo normal del Infinity Engine". Fuente: PCGamer

Gracias al modelo de Kickstarter se permitió a la gente, a los consumidores que pagaron el juego sobre plano, ser partícipes del desarrollo, sentirse importantes dentro del desarrollo del juego y sentirse parte de él, elemento de gran importancia en las formas de venta actuales, de hecho: *"las formas más sofisticadas de publicidad son los "marcos sin terminar" que invitan al consumidor a participar para completar el cuadro"* (SENNETT, *R. 2006: 128*).

Hasta aquí hemos tratado el contexto de nacimiento del juego, la intención, según nuestra opinión, que se escondió tras la decisión de lanzar un proyecto tan arriesgado en Kickstarter, y como este resultó ser un gran éxito, hemos intentado responder a la siguiente pregunta ¿qué circunstancias existían durante el paso previo y el desarrollo del videojuego? Ahora pasaremos a estudiar, para entender mejor el juego, la figura del Director. Este es un aspecto que se suele tratar poco, e incluso en la mayoría de los casos se obvia en las críticas tradicionales de videojuego: nosotros creemos que es un error. Los videojuegos, como todas las obras culturales, están preñadas por las ideas, emociones, sensaciones y razonamientos de aquellos que las crean y componen.Es imposible entender o comprender un libro sin conocer a su autor, su visión sobre este, las condiciones vitales que lo condujeron a escribirlo, etc. Sin esta información el estudio del objeto se nos antoja parcial, un hecho realmente importante se esconde, quién lo ha hecho, y este debe ser resuelto. De hecho, en palabras del propio creador del juego

"Los directores de proyecto son los líderes de líderes en el equipo, los individuos que definen las metas más altas y los éxitos del proyecto y ayudan a centrarse en la calidad y la consistencia". Fuente: Gamasutra .

El director de **Pillars of Eternity** es Josh Sawyer, poseedor de una licenciatura en Arte en la Lawrence University de Appleton, Wisconsin, además de una licenciatura en Historia. Comenzó en la industria del videojuego como diseñador web en Black Isle Studios, donde entró casi de casualidad**.**

"Un amigo mio me dijo que Interplay estaba contratado diseñadores web para un RPG no anunciado aún. Yo aprendí por mí mismo un montón de diseño web (incluido Flash) y era un diseñador web autónomo, por lo que les envié un currículum. Aparentemente mi absurdamente larga carta y mi conocimiento sobre Flash fueron las claves de mi éxito". Fuente: Gamasutra .

.



LA IMPORTANCIA DEL AUTOR

Este no anunciado RPG resultó ser Planescape Torment, de hecho, el aporte de nuevas ideas que realizó Sawyer al grupo de desarrollo le valió un aumento y el futuro liderazgo de Icewind Dale II, primer proyecto que dirigió y terminó. Más tarde fue señalado para dirigir Fallout III, aunque la secuela dirigida por Black Isle nunca vería la luz. Tras la debacle de Black Isle abandonó el barco y volvió de nuevo para formar parte de Neverwinter Nights 2, ya bajo Obsidian, y finalmente sería de nuevo designado como jefe de proyecto para el desarrollo deFallout New Vegas (también fue el creador del mod Lonesome Road, que añade una capa de complejidad al título original muy recomendable). Participa en el desarrollo de Alpha Protocol y el cancelado Alien RPG. Si echamos la vista atrás, sobre el título de Saywer, podemos entender el porqué de ese gusto por la narrativa, en los juegos actuales en los que ha participado, Alpha Protocol y New Vegas, esta es esencial, de hecho, el segundo puede superarse sin disparar ni una sola arma.

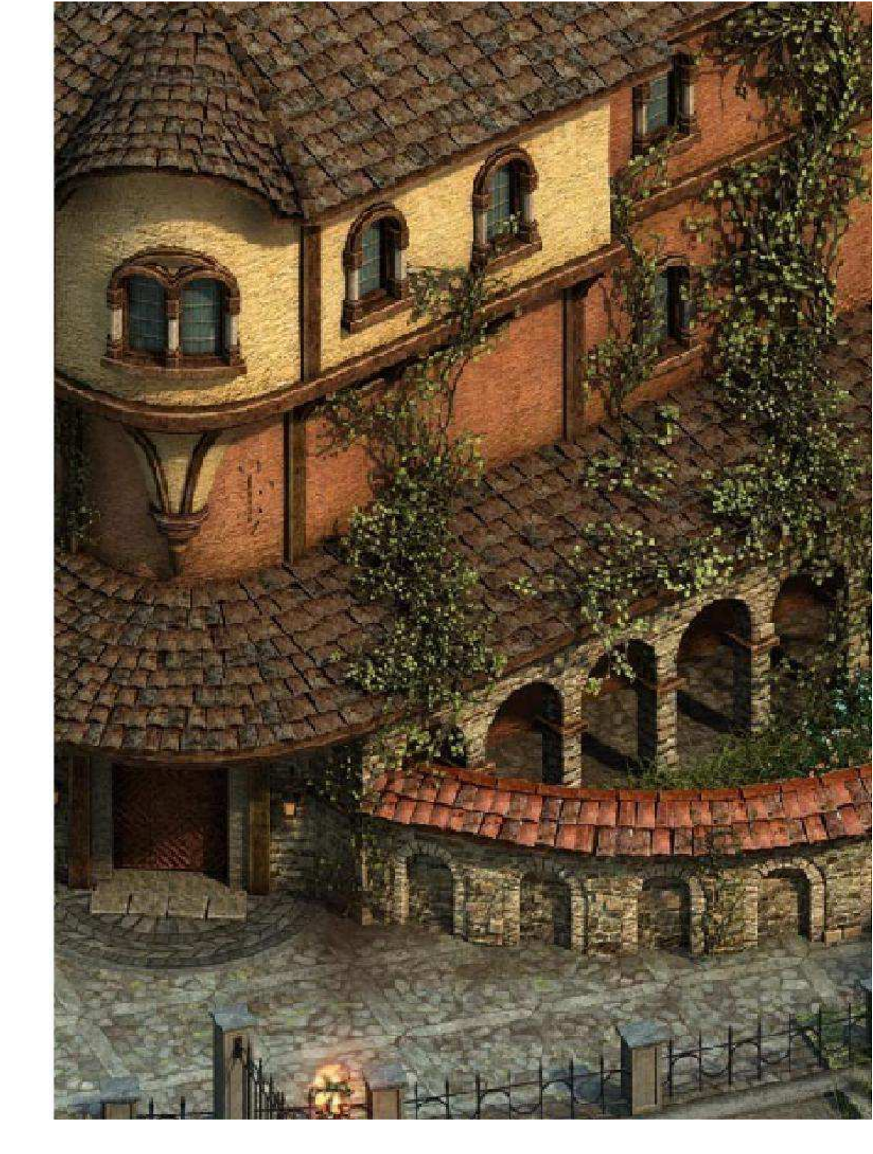
El argumento, en **Pillars of Eternity**, es uno de los puntos fuertes del juego. Ya hemos incidido en la relevancia que para este director de juegos tiene la narrativa, y especialmente en la capacidad del jugador para poder interpretar a su personaje y ser capaz de cambiar la historia dependiendo de sus decisiones. De hecho, los títulos que más le han influido a la hora dedicarse al desarrollo de videojuegos han sido Darklands, Pool of Radiance y Fallout:

"Los juegos RPG que más me han influenciado han sido Darklands (exploración y mecánicas), Fallout (decisión y consecuencia) y Pool of Radiance (mecánicas de grupo y el combate por turnos táctico" Fuente: Gamasutra.

Y así se muestra en el juego, la toma de decisiones es continua a lo largo del juego y gracias a un sistema de reputación bien conseguido esta afecta realmente al desarrollo de la trama, una de las obsesiones del creador del juego:

"Prefiero conseguir que los jugadores inicien un diálogo más que presentar una visión "correcta" del mundo u opinión. Es una de las razones por las que creo que los RPGs tienen el potencial de ser tan convincentes" Fuente:Gamasutra.

La eliminación del color negro y blanco en la toma de decisiones es una de las mejores apuestas del juego. En muchas ocasiones el jugador no sabrá si la decisión que ha tomado es la correcta o la más cercana a la orientación legal buena, porque esta no existe, todo dependerá del contexto y de la reflexión que hayamos hecho antes de decidirnos. Será de especial relevancia sopesar todas las posibles consecuencias que pueden sobrevenirnos tras tomar una decisión, aunque esta no se nos antoje difícil, aspecto que de hecho es así, ya que en muchas ocasiones los giros de guión forzados serán un aspecto continuo dentro de la historia. Recoge un elemento nacido en los juegos de Telltale Games, donde el jugador tiene poder de decisión, pero todas esas decisiones desembocaban en la misma consecuencia, ofreciendo, una ilusión de libertad. Sería necesario volver a jugar el juego varias veces eligiendo otras opciones para conocer y desenmascarar, o no, esta falsa libertad de decisión, aunque naciendo el juego de las manos del creador de New Vegas creemos que esta libertad está más que asegurada.

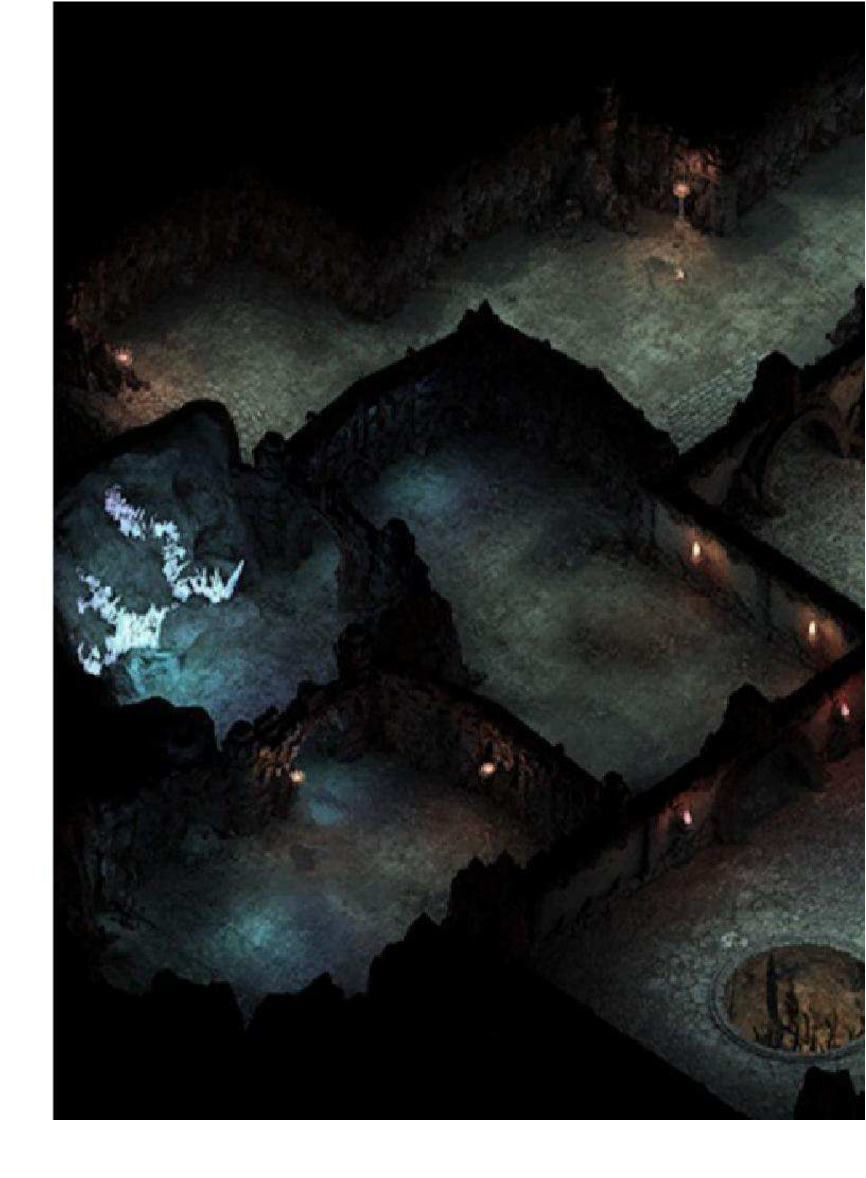


Para responder a la pregunta del párrafo anterior tenemos también a otro referente del medio del videojuego, Ken Levine, quien también apuesta decididamente sobre la narrativa y en cuyos juegos tienen un gran peso la Historia, el pasado, como puede verse a la perfección en títulos como BioShock. Este hecho se repite de nuevo en Sawyer, en cuyo juego, **Pillars of Eternity**, la Religión va a ser uno de los principales componentes.

"La Religión no ha tenido mucho trato con los videojuegos, los diseñadores tratan con ellas como si fuera una broma o a través de "proxies". Esto está bien si el acercamiento de los videojuegos a la religión fuera extenso, pero el espectro de los acercamientos de los videojuegos a la religión no lo es". Fuente: Gamasutra .

En definitiva, los Videojuegos se han acercado a la Religión tratándola como una broma, esto estaría bien, sería adecuado, si hubiera otros muchos acercamientos, pero no los hay. Sawyer ya ha intentado acercarse a la religión en otros títulos, como en el DLC para New Vegas, Honest Hearts. Para él, la Religión en los videojuegos debe ser tratada de una forma más seria, y especialmente tiene interés en la Religión dentro un escenario apocalíptico: *"Religion in the wake of an apocalypse seemed like an under-explored topic"*, comenta en una entrevista para Gamasutra.

Es en este escenario precisamente donde se desarrolla la trama de **Pillars of Eternity**, donde una plaga ha sesgado la capacidad de reproducción del hombre y ha permitido que los niños nazcan sin alma.





La relación directa de este suceso, y especialmente como se ve desarrollado en el videojuego, tiene su paralelo histórico en las epidemias de peste que el mundo ha sufrido durante toda su historia, pero especialmente por la sufrida en Europa durante la Edad Media, el siglo XIV, hecho que no se comenta directamente, pero que se deja notar notablemente; más aún cuando conocemos que el director del juego ha cursado una licenciatura en Historia.

La Peste Negra fue la pandemia de peste más devastadora de la Historia de la Humanidad, acabó con la vida de un tercio de la población europea y dejó zonas enteras completamente despobladas, causó grandes desequilibrios políticos y sociales, ahondados por culpa de la Guerra de los Cien años. Los primeros culpables que se señalaron fueron los judíos, quienes se vieron inmersos en graves persecuciones. De hecho, la época en la que se ambienta fantásticamente el juego podría ser la Baja Edad Media europea dada la existencia de primitivas armas de fuego, escenario que se ve asolado por una grave plaga, Hollowburn, cuyo poder se basa en eliminar las almas de los recién nacidos.

Rápidamente son encontrados culpables de esta plaga los Animantras, personas dedicadas al estudio de las almas, quienes sufren, por esta culpa, graves persecuciones. El paralelismo es más que evidente entre un hecho y otro. Dentro de este caos general aparece nuestro héroe, único superviviente de una grave tormenta. Cuando despierta, desorientado, comienza a sentir sensaciones extrañas que lo guía en busca de respuestas, cuando las encuentra y halla que es un Observador que ha sido despertado, genera aún más preguntas, guiando la motivación del personaje durante los primeros compases del juego.



MÁS HISTÓRICO QUE FANTÁSTICO

De hecho, el director del juego, Sawyer, no duda en afirmar que:

"Tengo que decir que no tengo mucha afinidad por la fantasía, no me importa jugar a juegos fantásticos y no me importa escribir fantasía. Personalmente me gustan más las ambientaciones históricas." Fuente: Rock, Paper and Shotgun

Sawyer sigue la tendencia actual en los mundos de fantasía, la gran popularidad que ha cosechado la saga de Canción de Hielo y Fuego de George R.R. Martin ha elevado a máxima la visión *"realista"* de los mundos fantásticos, alejándose de la tradicional visión impuesta por Tolkien. A este escritor le han seguido otros como Abercrombie o Rothfuss. De hecho este último comparte zonas comunes con el juego de Saywer, para el escritor de El Nombre del Viento la magia se asemeja a la química, se comporta de la misma manera y necesita de fuertes investigaciones para poder comprenderla y utilizarla.

En el mundo de **Pillars of Eternity** son las almas las que necesitan ser estudiadas para comprender el funcionamiento onírico y mágico del mundo y a esto le dedican sus vidas los Animantras, perseguidos, o mal vistos, como ocurre con los magos en el mundo de Rothfuss, por el resto de la sociedad. **Pillars of Eternity** y todo el equipo detrás de su desarrollo ha sabido captar a la perfección este hecho y ha enlazado el juego no con la tradicional visión de la fantasía épica que solemos ver en los videojuegos, sino con la que actualmente podemos ver en la televisión o en los libros más actuales. De hecho esta idea es reconocida por el mismo Sawyer.

"Para el Kickstarter sabíamos que teníamos que adoptar la Alta Fantasía. Hemos cambiado cosas específicas – tenemos enanos y elfos, pero no tenemos orcos, medianos o gnomos. Tenemos nuestras propias razas en el lugar de esas. Y puedes ver por la chica del arte promocional que lleva un arma que nuestro juego está situado en un período un poco posterior. Obviamente no usamos las edades de la Tierra pero el juego está situado un poco más tarde de lo que es habitual para la fantasía, cerca del Renacimiento, la Era de la Exploración y de la Colonización. Eso le da a la ambientación y al mundo unas sensaciones diferentes. Pero sí, sabíamos que iba a ser básicamente un juego con una ambientación estilo Forgotten Realms." Fuente: Rock, Paper and Shotgun.

Existe un alejamiento de los parámetros clásicos de la fantasía dentro de **Pillars of Eternity**. La situación temporal, de haberla, se relacionaría más con la Baja Edad Media, con lo que Huizinga llamaría "El otoño de la Edad Media", más que con el período plenomedieval, el más representado en la corriente fantástica y épica. Y prueba de ello es la importancia de la Religión, y la presencia de primigenias armas de fuego, evitando así la cascada de tópicos que abundan en este tipo de juegos y presentando, en palabras de Sawyer, un juego de fantasía más mundano:

"A algunas personas quizá no les gustan las proporciones y apariencias de nuestros personajes, pero es algo compartido con como eran los juegos original (del Infinity Engine). Nuestros personajes no se parecen a los de WoW o a los de Diablo. No son súper exagerados. Nuestros personajes están situados en un marco de fantasía, pero es fantasía mundana." Fuente:Eurogamer.

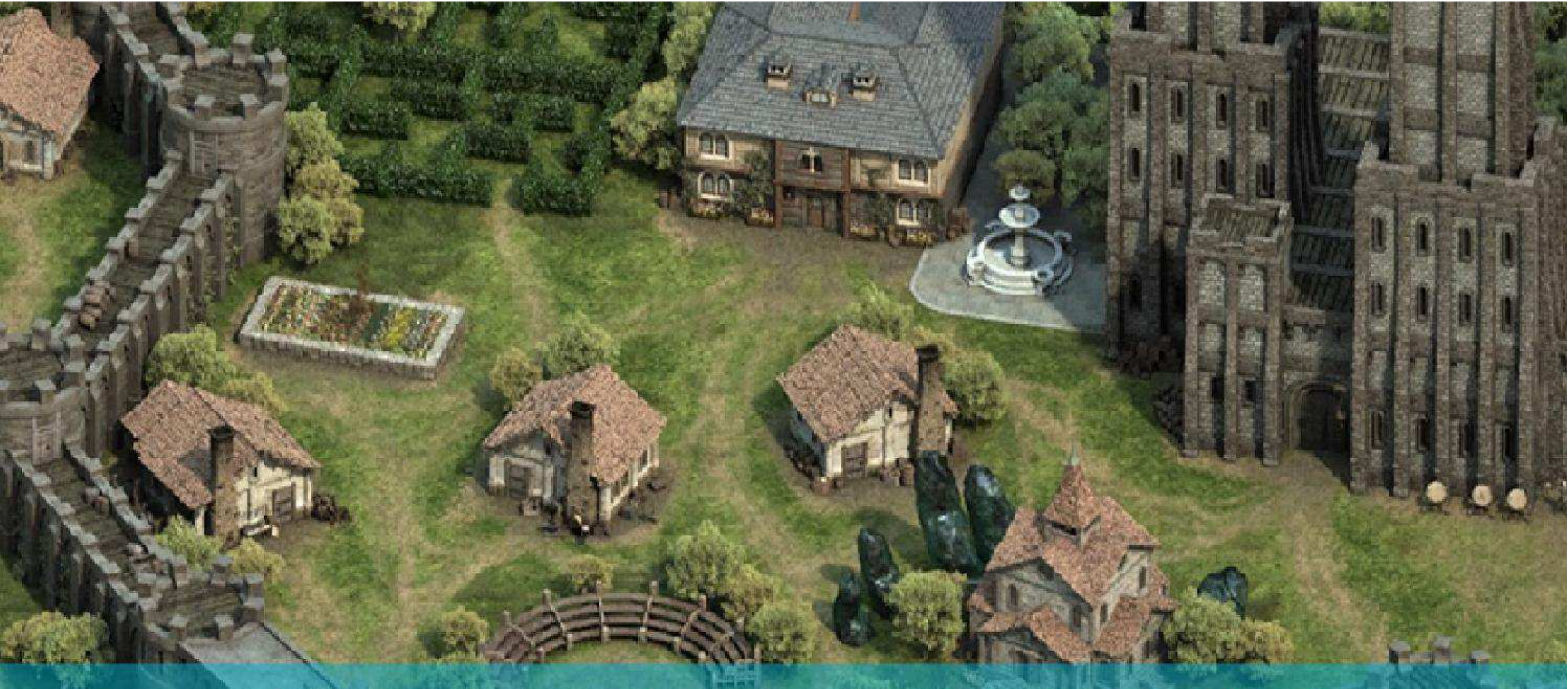
De nuevo podemos apreciar la importancia de la Historia, en mayúsculas, dentro del juego. Ya hemos comentado el paralelismo con el siglo XIV y la Peste Negra:

"Es más un juego de Renacimiento temprano. No quería crear un título bloqueado en el tiempo de los dragones, donde la época dorada de la Alta Magia estaba fuera del alcance de todo el mundo" Fuente:Eurogamer.

Pero esta influencia va más allá de esta singularidad y presenta, en el juego, conceptos o fenómenos históricos conocidos por Sawyer gracias a sus estudios en Historia, como por ejemplo la confrontación que siempre se ha producido en los territorios de colonización, como por ejemplo América, entre los indígenas y los nuevos conquistadores. Este hecho es explotado desde el comienzo del juego, cuando nuestra caravana de colonos es atacada por indígenas que desean proteger sus bosques y tesoros. De nuevo, en palabras de Sawyer:

"El estudio de la Historia es el estudio de cómo la gente se ha comportado en el pasado. Cuando ves las formas en las que la gente ha interactuado, puedes modelar esos comportamientos en diferentes ambientes, y eso es muy dvertido". Fuente: Rock, Paper and Shotgun .

Sabe, y es capaz, de extraer mecanismos y conceptos históricos para poder aplicarlos a su juego en un escenario fantástico, pero más apegado a la realidad, como ha realizado Martin con su Canción de Hieloy Fuego y la Guerra de las Dos Rosas. Escogen, ya no la Historia y su relato de personajes y reinos, sino la intrahistoria, es decir, la lógica de los acontecimientos históricos, para aplicarlos en otros mundos fantásticos, pero que de esta manera mantienen el sello de lo posible, de lo factible, de realidad.



Sabe, y es capaz, de extraer mecanismos y conceptos históricos para poder aplicarlos a su juego en un escenario fantástico, pero más apegado a la realidad, como ha realizado Martin con su Canción de Hieloy Fuego y la Guerra de las Dos Rosas. Escogen, ya no la Historia y su relato de personajes y reinos, sino la intrahistoria, es decir, la lógica de los acontecimientos históricos, para aplicarlos en otros mundos fantásticos, pero que de esta manera mantienen el sello de lo posible, de lo factible, de realidad.

Los personajes son otro de los puntos importantes para **Pillars of Eternity**. Nosotros creemos que es todo un acierto la forma en la que son presentados, así como el mundo que les rodea. Sawyer, veterano en el desarrollo de videojuegos de rol, conoce a la perfección que no puede presentarse al jugador un mundo desconocido mediante texto, sino que se le debe permitir al jugador explorar por su cuenta, conocerlo poco a poco, ir integrándose en él de manera orgánica y natural, conociendo, y reclutando, a los personajes que irán componiendo su equipo, un máximo de seis contando con el personaje jugador, y un máximo de once que podrán ser intercambiados en cualquier momento.

EL PERSONAJE AMNÉSICO

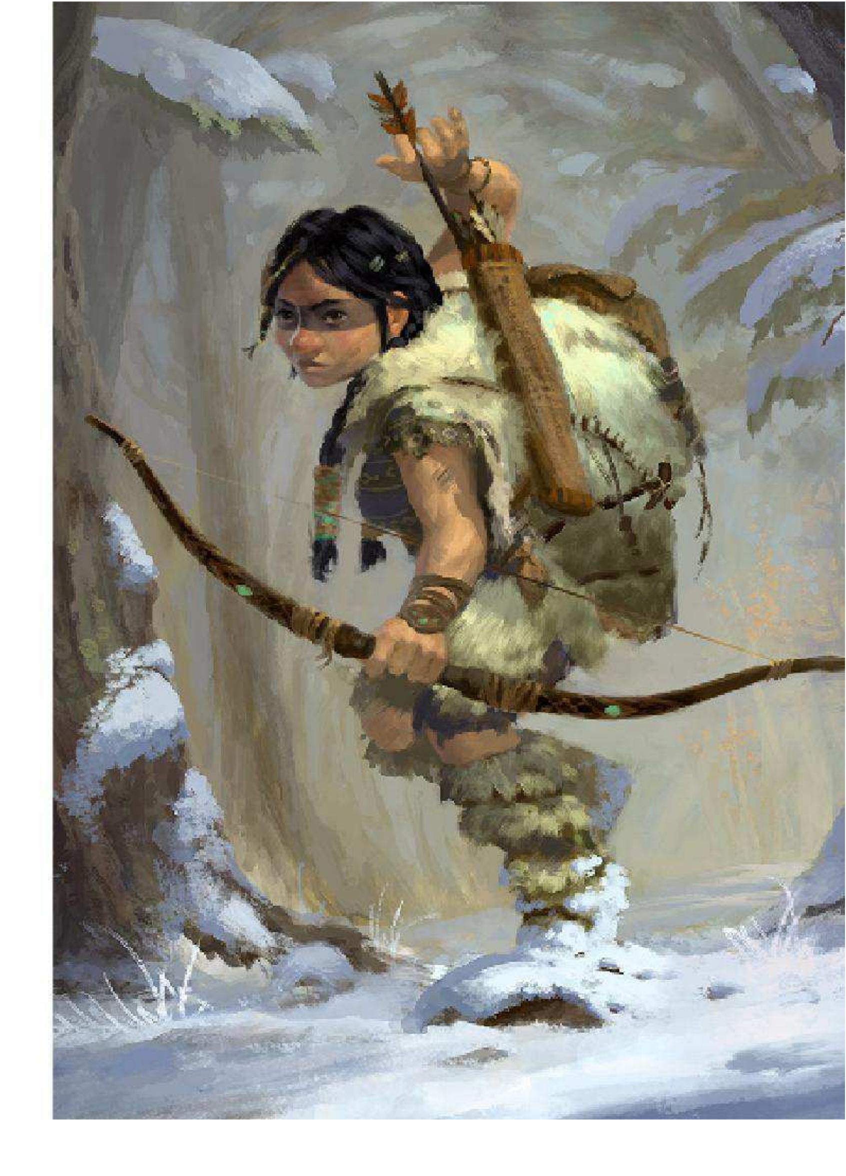
Para realizar esta introducción del escenario de manera gradual plantea una solución muy sencilla que ya ha sido utilizada en otros juegos de gran calado como por ejemplo toda la saga The Elder Scrolls, el personaje protagonista es un extranjero que llega a una tierra extraña y junto a él, el jugador irá descubriendo el mundo poco a poco.

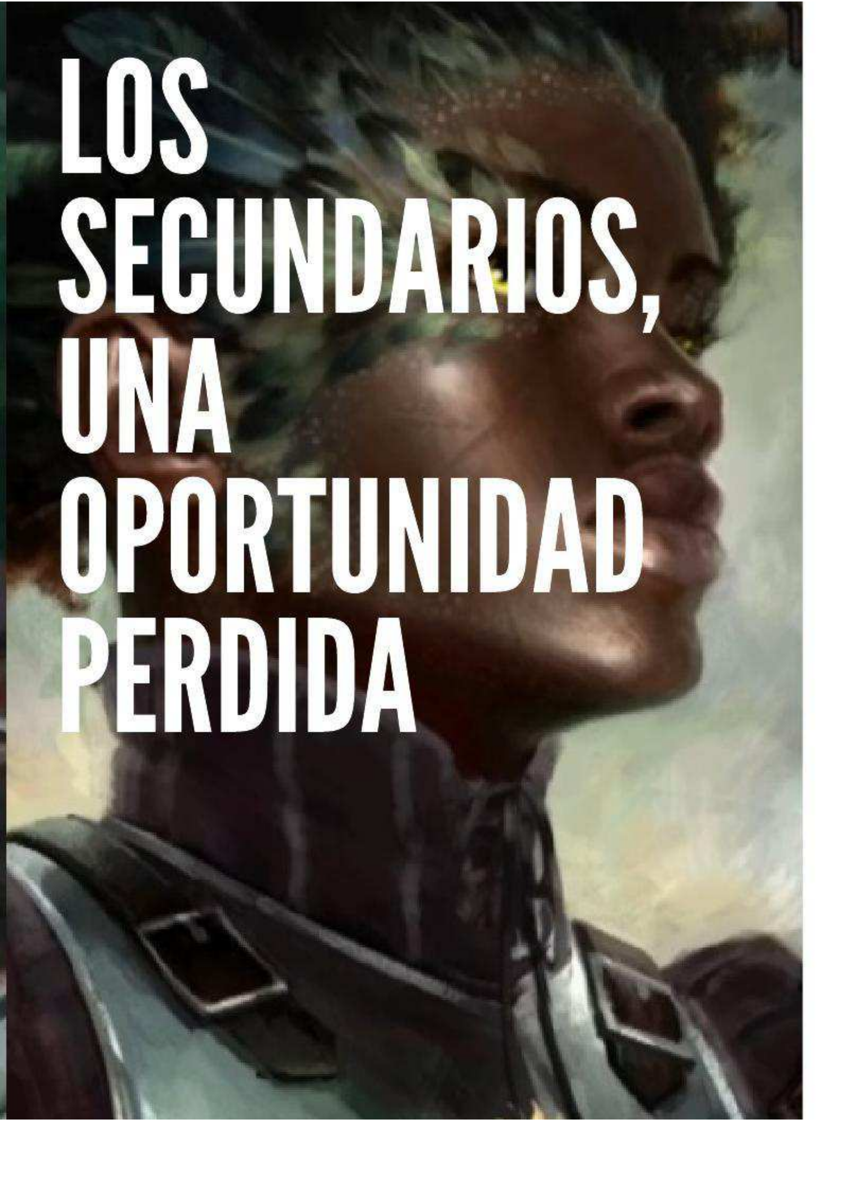
"No intentamos explicártelo todo en una gran pared de texto. Solo decimos; esto es lo que preocupa a estas personas, esto es lo que está pasando en este moment, esto es lo que están intentando hacer" Fuente: Gamewatcher .

Sin embargo aquí caen en un problema, a nuestra forma de entender, el jugador, en muchas ocasiones, se sentirá perdido, no sabrá cual es el siguiente paso y al realizarlo, no entenderá el porqué. Creíamos que era un fallo en la narrativa del juego, sin embargo, después de leer algunas entrevistas, pudimos percatarnos que es deliberado:

"No tienes que entender la situación por completo y no eres, al principio, parte del conflicto, pero los eventos hacen que tu historia pase a un primer plano. Los otros personajes en tu equipo también tienen un interés en el conflicto central pero la cosa no va directamente sobre ellos" Fuente: Rock, Paper and Shotgun .

Es un hecho que guarda una lógica interna y una coherencia con el resto del juego sublime.





LOS SECUNDARIOS, UNA OPORTUNIDAD PERDIDA

El personaje aparecerá como un colono en tierras que no conoce y una vez allí, un pequeño suceso le llevará a otro, y este a otro, y este a otro, hasta conformar una maraña realmente épica. En muchas ocasiones no sabrá por qué debe tomar ese paso, aspecto que es realmente natural si comprendemos que el personaje es un recién llegado que se ha visto en el medio de un conflicto mucho mayor que él, que le sobrepasa tanto en tiempo como en espacio y que deberá, con tiempo y con esfuerzo, desentrañar para conocer su papel en el hecho.

La gestión de los personajes y el grupo en general ha sido una de las críticas más contundentes que le han realizado a **Pillars of Eternity**, la falta de variedad en el equipo y la falta de carisma de los compañeros del protagonista son otros elementos que han sido destacados como negativos. Para nosotros la gestión del equipo es realmente buena y los personajes, sin llegar a ser Minsc, son entrañables y poseen unas misiones secundarias muy logradas, sin embargo la gestión de este si se nos antoja un elemento débil dentro del conjunto. Estas faltas apuntan al, de nuevo, al hilo conductor de este texto, la dicotomía entre la accesibilidad y la lealtad al pasado, de hecho:

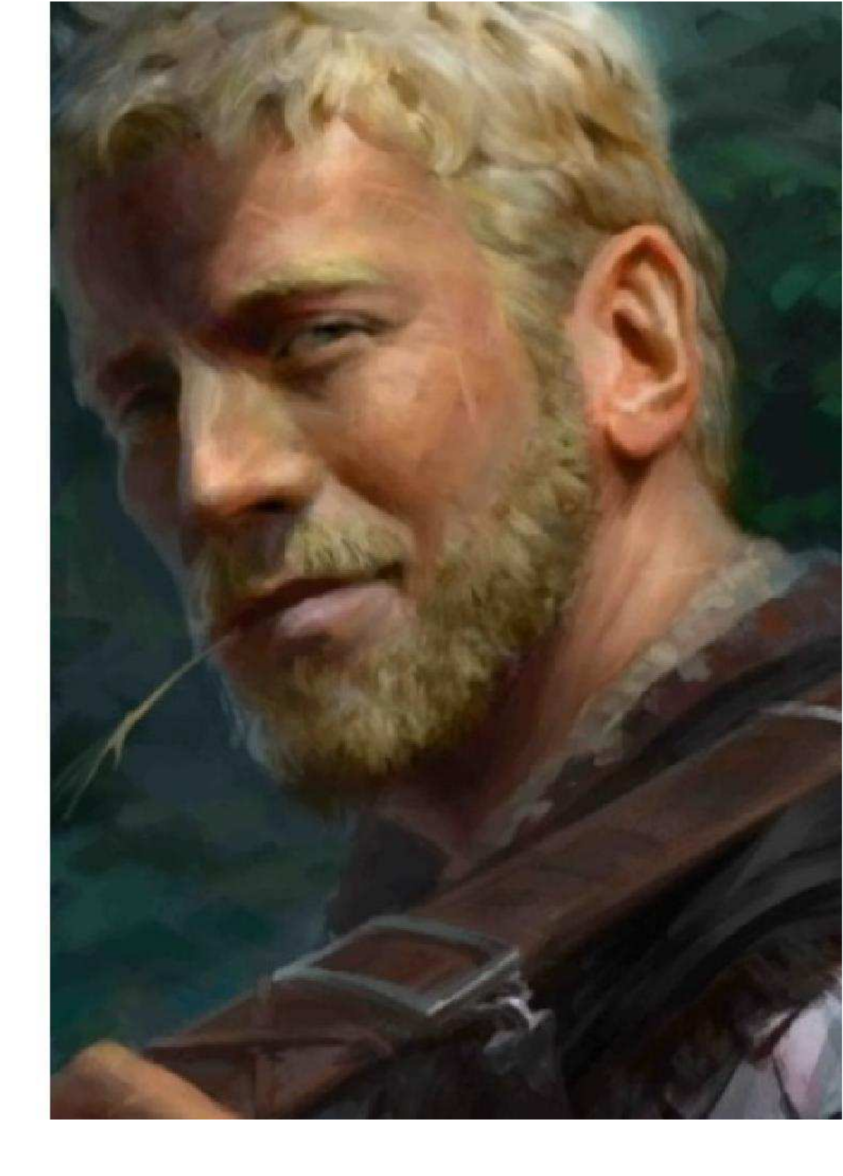
"Cuando se crea un personaje o un equipo, estás tomando decisiones a largo plazo, pero muchos RPGs te castigan por tomar malas decisiones" Fuente: Gamasutra.

Como ya hemos demostrado anteriormente, el juego intenta evitar o suavizar estas decisiones de largo alcance para no asustar a quienes lleguen a los juegos de rol por ordenador por primera vez en su vida. De hecho recogen ideas de sus juegos anteriores, como Dungeon Siege III:

UNA PERFECTA GESTIÓNDEL GRUPO

"En Dungeon Siege III, Obsidian cambió el juego para que el personaje controlado por la IA únicamente hiciera – y recibiera – el 25% de daño. Es una mejora con respecto a los personajes de Fallout New Vegas porque hace que ellos estén allí y hagan cosas, pero no tengas que hacerles de niñera y el jugador sienta que están haciendo algo (útil)" Fuente: Gamasutra.

En los juegos en los que afirma basarse, Baldur´s Gate, Fallout, etc., la gestión del equipo en el momento del combate crucial, el elemento estratégico era fundamental para superar con éxito las distintas luchas. En **Pillars of Eternity**este hecho sigue ahí, sigue en pie, pero han dotado, por ejemplo, de un mayor protagonismo a los personajes denominados por la comunidad *Tanques*, aquellos que reciben el mayor número de impactos, cuando estos eran fundamentales al comienzo del juego, poco a poco iban perdiendo importancia dentro del grupo a favor de los magos, hechiceros, druidas, etc., personajes más complejos, pero mucho más devastadores una vez la partida había avanzado lo suficiente. En **Pillars of Eternity** este hecho no ocurre, los personajes, por sí mismos, podrán luchar y combatir en una manera muy decente durante todos los combates sin poner en aprietos al resto del grupo, a no ser que activemos los niveles de dificultad más elevados, cuando el reto se convierte en un contínuo.



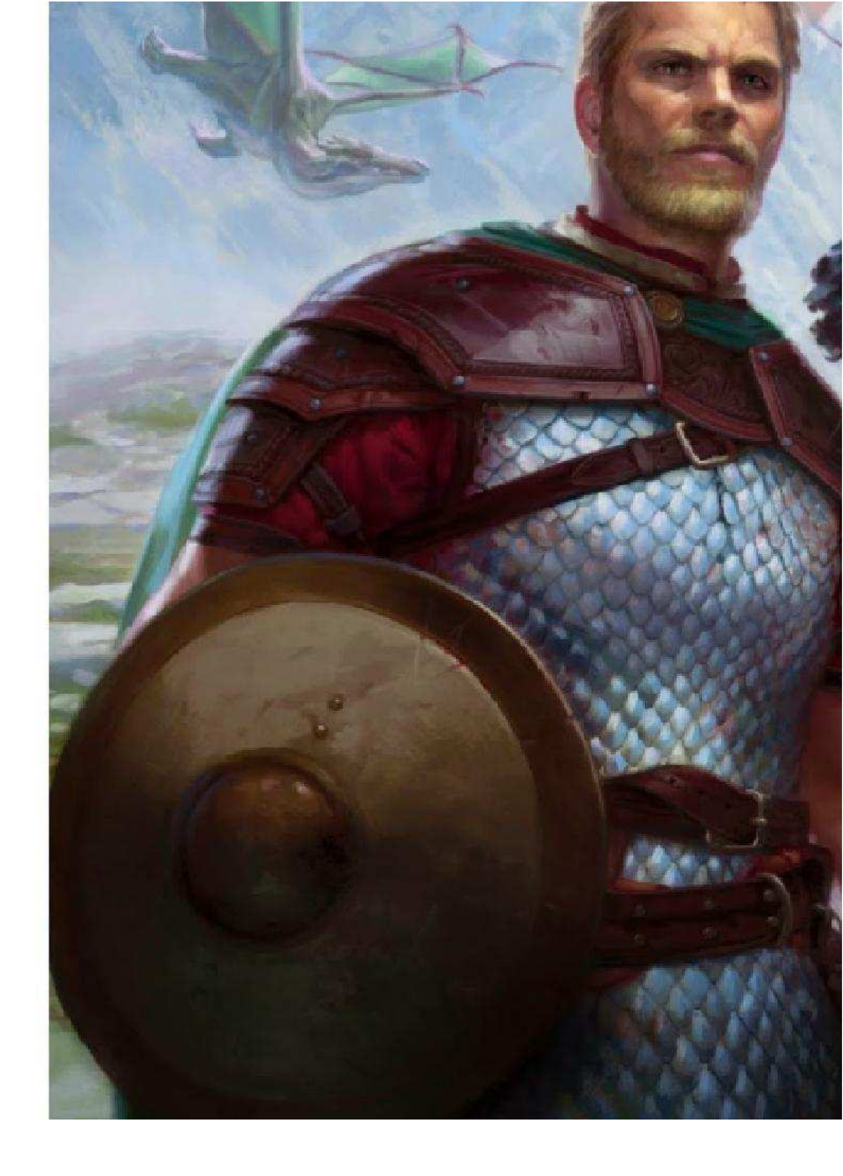
DIFICULTAD FRENTE A ACCESBILIDAD

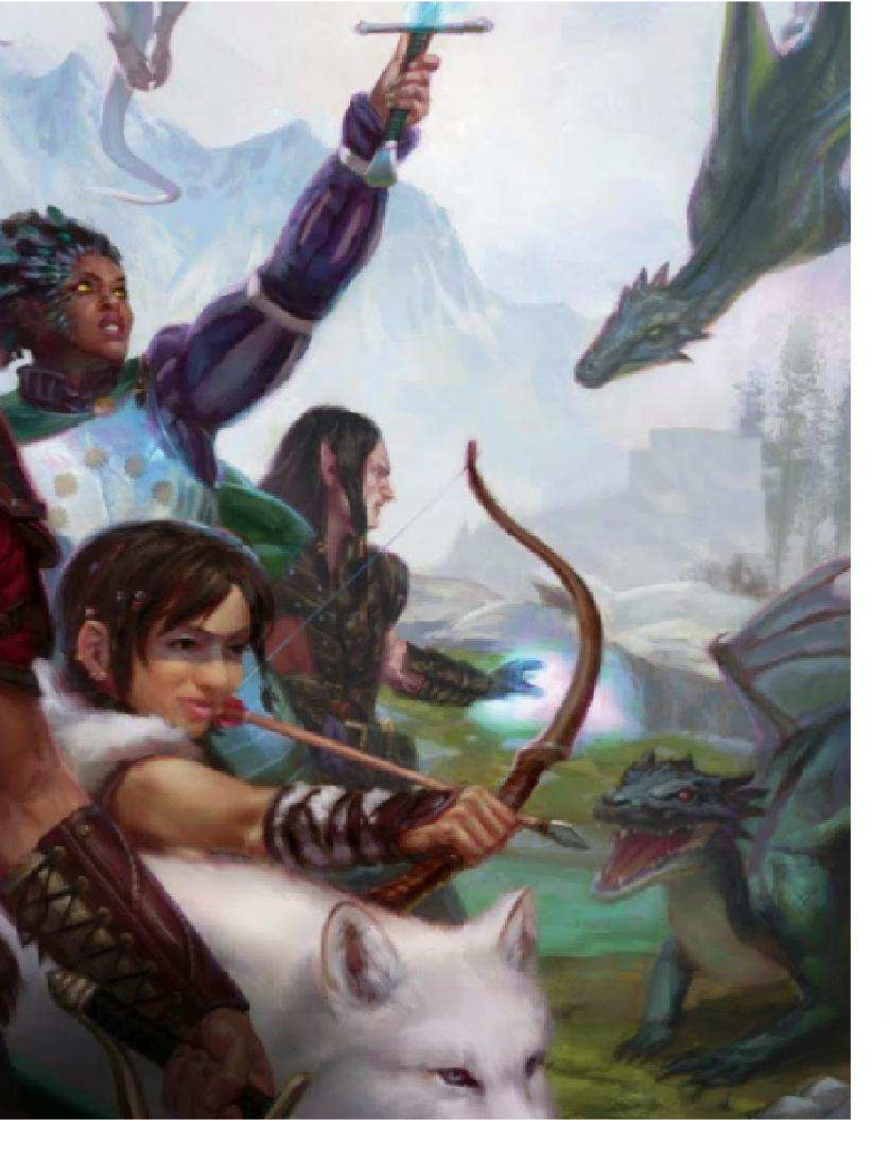
"En Fallout 1 y 3, especializarse en Armas Grandes no era demasiado útil, dado que había pocas armas de ese tipo y no estaban disponibles al principio del juego – datos que se le escapan al jugador en el momento de crear su personajes. En Fallout New Vegas eliminamos la habilidad de Armas Grandes y metimos esas armas en otras categorías de armas". Fuente:Gamasutra.

Este hecho de nuevo a vuelto a parecer en **Pillars of Eternity**, la adquisición de habilidades y talentos está diseñada para, aunque lo hagas terriblemente mal, en el juego no esté tan mal, sino que aún así resulte en un personaje decente para jugar, como afirmaba el propio director del juego en otra entrevista ya reseñada en este texto ¿a qué se debe esto? ¿a qué se debe esta apuesta por la accesibilidad del título cuando realmente lo anunciaban como una vuelta a los orígenes? Por supuesto se debe a una medida empresarial, pero también, en palabras de Sawyer:

"Repetimos los errores una y otra vez... Porque eso es parte de la esencia de los RPG. Ignoramos mecánicas establecidas en otros géneros, no las estudiamos para ver cómo se hace en ellos" Fuente: Gamasutra.

Es decir, han calibrado el mercado, han estudiado los gustos y la demanda de los jugadores y han sabido captar elementos de otros géneros, como por ejemplo los FPS y la eliminación de la muerte permanente a no ser que el jugador la active.





a no ser que el jugador la active, pero también la recuperación automática de salud, aunque en **Pillars of Eternity**se aplican una serie de taras al jugador que lastran su eficiencia, pero obviando la tediosa tarea de acudir a un templo a resucitar a uno de tus compañeros, como ocurría en sus antecesores espiritual. Aunque por supuesto este hecho es negado por los desarrolladores del juego, quienes no duda en afirmar que este tipo de decisiones no son más que la lógica sucesión del desarrollo de idas que mejoran el género:

"Una buena jugabilidad es mejor que tus ideas o que las expectativas de los jugadores, sean las que sean. Simple y comprensivo: no sigas las convenciones del género simplemente porque existan. Intentar hacer algo porque crees que es una buena idea o porque los jugadores insisten que es una buena idea no siempre da como resultado algo bueno." Fuente: Gamasutra.

Llegados a este punto, y antes de dar nuestra valoración final sobre **Pillars of Eternity**, ¿cómo ha sido recibido el juego de Obsidian y Paradox? la respuesta a esta pregunta debemos comenzarla con un dato significativo: ha sido una de las campañas de Kickstarter con mayor éxito de todas las realizadas para un RPG.

"De alguna forma se decidió que a la gente ya no le gustaban ese tipo de juegos. No creo que hubiera cifras de venta que probaran eso – los juegos se dejaron de hacer. Si haces 0 juegos de ese estilo las ventas serán 0." Fuente: Rock, Paper and Shotgun.

Pillars of Eternity ha venido a demostrar este hecho, hay un hueco en el mercado para este tipo de juegos,.

Las ventas, seguro, no tardarán en seguir subiendo gracias a la recepción que ha tenido entre la crítica. En el portal Metacritic ha alcanzado la puntuación de 90 sobre 100 y, citando literalmente, ha sido "aclamado universalmente" , en el otro agregador de notas, GameRankings, ha alcanzado un 90,5 sobre 100 . La revista The Escapist lo define como *"while it caters to a nostalgic fan base, it is an "excellent" role-playing game on its own merit, and also said that is the best isometric role-playing game to come out "in years"* (traducción libre: *"aunque satisface a los nostálgico, es un RPG excelente por propios méritos, y se podría considerar como el mejor RPG isométrico en años"*), un argumento que viene a concordar con nosotros, ya que este es uno de los pilares centrales de **Pillars of Eternity**, saber contentar al núcleo de jugadores tradicionales que ya habían disfrutado de otros juegos como Baldur´s Gate y atraer a nuevos jugadores por sí mismo gracias a su impecable factura.

Las críticas que ha recibido de nuevo concuerdan con las desarrolladas aquí, la publicación GameInformer alertaba sobre la dificultad y la irracionalidad de seguir y encontrar los siguientes puntos del juego para poder continuar, aunque en nuestro texto ya hemos demostrado que este hecho o acción era deliberada. Otras críticas han apuntado a la falta de humor dentro del juego, aspecto que consideramos irrelevante ya que no todos los juegos, por su definición como videojuego, deben contener dosis o elementos humorísticos; es más, la trama que trata el título, la lucha y el choque de culturas y la teología en un marco incomparable no son, precisamente, elementos narrativos que induzcan al humor. Por último, y en consonancia con lo descrito hasta ahora, otra de las críticas, esta realizada por la publicación Eurogamer en su versión inglesa apuntaba al escaso carisma que desprenden los personajes y que los convertían en personajes fácilmente olvidables.

Todas las críticas concuerdan en el mismo apartado, **Pillars of Eternity** es uno de los mejores exponentes del rol por ordenador en la actualidad. Concuerdan también en que han sabido presentar un material anclado en los primeros dos mil y trasladarlo al presente con una maestría inaudita. Alaban la historia, la toma de decisiones, la exploración y la profundidad de la trama, así como los diferentes niveles de lectura que ofrece al jugador. También concuerdan en el gigantesco trabajo artístico que se ha llevado a cabo en**Pillars of Eternity**, cientocincuenta escenarios realizados a mano, donde cada uno es único y donde cada uno presenta una sorpresa y su importancia en la trama es digna de alabar. Sin duda alguna, **Pillars of Eternity** es un juego al que debes jugar si te gustan los videojuegos.

Para nosotros, y ahora desde un punto de vista personal, **Pillars of Eternity** es uno de los juegos que más nos han gustado desde hace años. Partíamos con desventaja, sabíamos que nos iba a gustar porque Baldur´s Gate II es nuestro juego favorito y el título de John Sawyer sabe recoger toda la esencia de este, transformarla y presentarla en un envoltorio impecable. El tono de nuestra crítica ha sido negativo en la mayor parte del tiempo, sin duda hemos sido exigentes, dado que esperábamos mucho de este juego, porque llevábamos mucho tiempo esperándolo. Nuestro hilo conductor a lo largo de todo el texto ha sido la dicotomía entre la accesibilidad del título para un gran público y la lealtad al pasado que representaban y en conclusión creemos que han sabido superar el reto con sobresaliente.

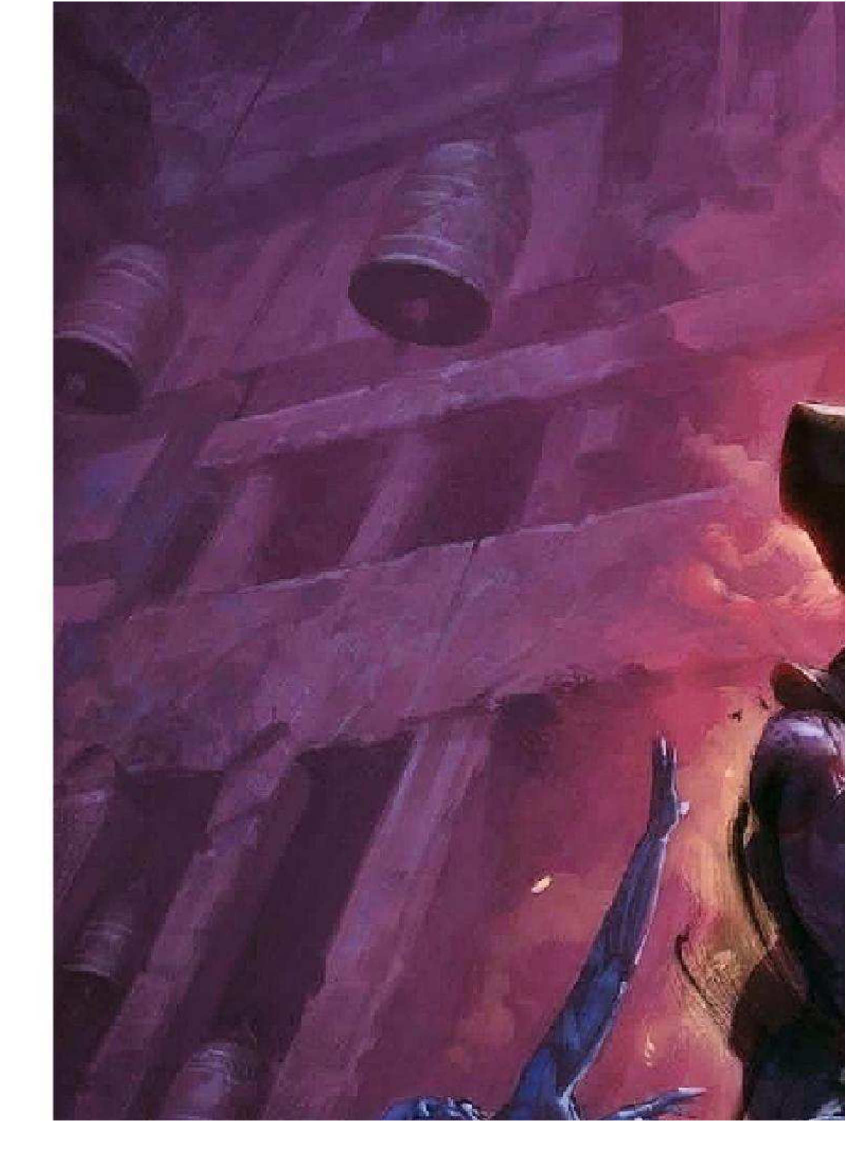


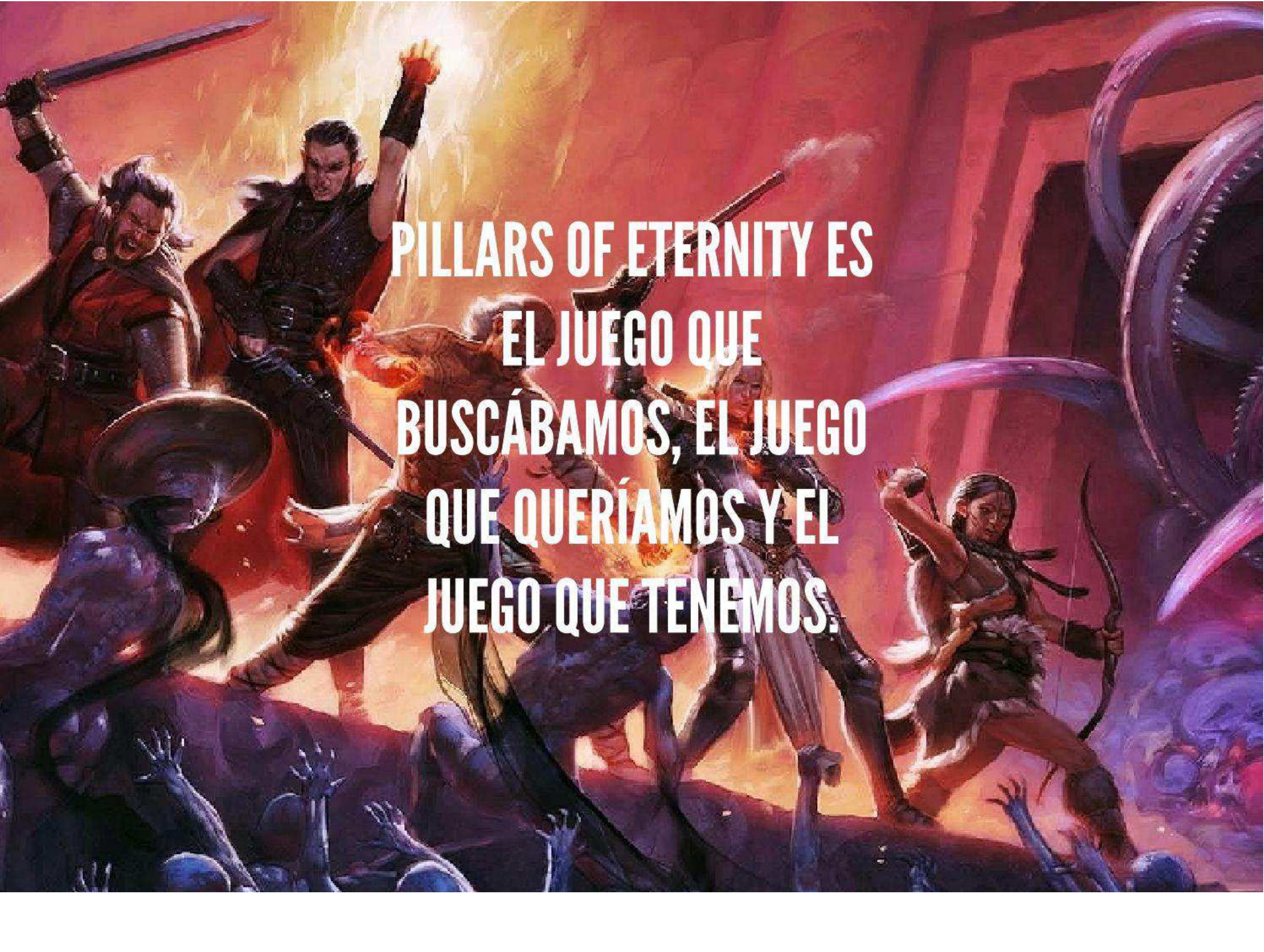
PILLARS OF ETERNITY BUSCA A SU PÚBLICO E INTENTA CAPTAR AL RESTO

UN JUEGO IMPRESCINDIBLE

Pillars of Eternity, en un nivel de dificultad por encima de la media, es un juego exigente, duro en algunas ocasiones, pero agradecido. La gran cantidad de misiones secundarias repatidas por el mapa, muchas de ellas profundas y largas, dan una gran variedad al juego. La trama principal está muy conseguida, han sabido captar la esencia de la fantasía moderna y trasladarla a un videojuego, han dotado a la trama de una profundidad política apabullante con un conflicto provocado por el choque de culturas, pero especialmente han sabido presentar un problema religioso como actualmente, creemos, no lo presenta ningún otro juego.

El concepto de Religión que se presenta en este juego es espectacular, no caen en la dicotomía, en el maniqueismo del blanco y el negro, sino que mezclan estos dos colores hasta encontrar un gris espeso que perderá al jugador en más de una ocasión, especialmente si elimina la opción de ver cual es la opción "buena" o la opción "mala" entre paréntesis, porque en muchas ocasiones será imposible de conocer hasta que la hayamos hecho. Sin duda alguna, y para acabar, dejándonos muchos elementos en el tintero, **Pillars of Eternity** es el juego que buscábamos, es el juego queríamos y es el que juego que tenemos,un juego imprescindible.




PILLARS OF ETERNITY ES
EL JUEGO QUE
BUSCÁBAMOS, EL JUEGO
QUE QUERÍAMOS Y EL
JUEGO QUE TENEMOS.

CRÉDITOS

Todos los artículos y textos que pueden en leerse en Presura #2 son autoría de Alberto Venegas Ramos.

¿Qués el "indie"? Fue publicado en la página Zehn Games el día 3 de mayo de 2015 con el nombre "En torno al concepto "indie".

La explosión "indie" fue publicado en Akihabara Blues el día 7 de abril de 2015 con el título "La explosión de los juegos "indies".

Videojuegos "indies". Un estado de la cuestión fue publicado primero en Akihabara Blues el día 27 de mayo de 2015 con el mismo nombre.

La factoría independiente de Dave Gilbert fue publicado primero en Zehn Games el día 18 de julio de 2014.

Pillars of Eternity fue publicado primero en Akihabara Blues el día 22 de abril de 2015.

Todas las imágenes que ilustran los textos son capturas e ilustraciones promocionales de dichos juegos. Las obras de Vincent Van Vogh se encuentran bajo licencia Creative Commons.

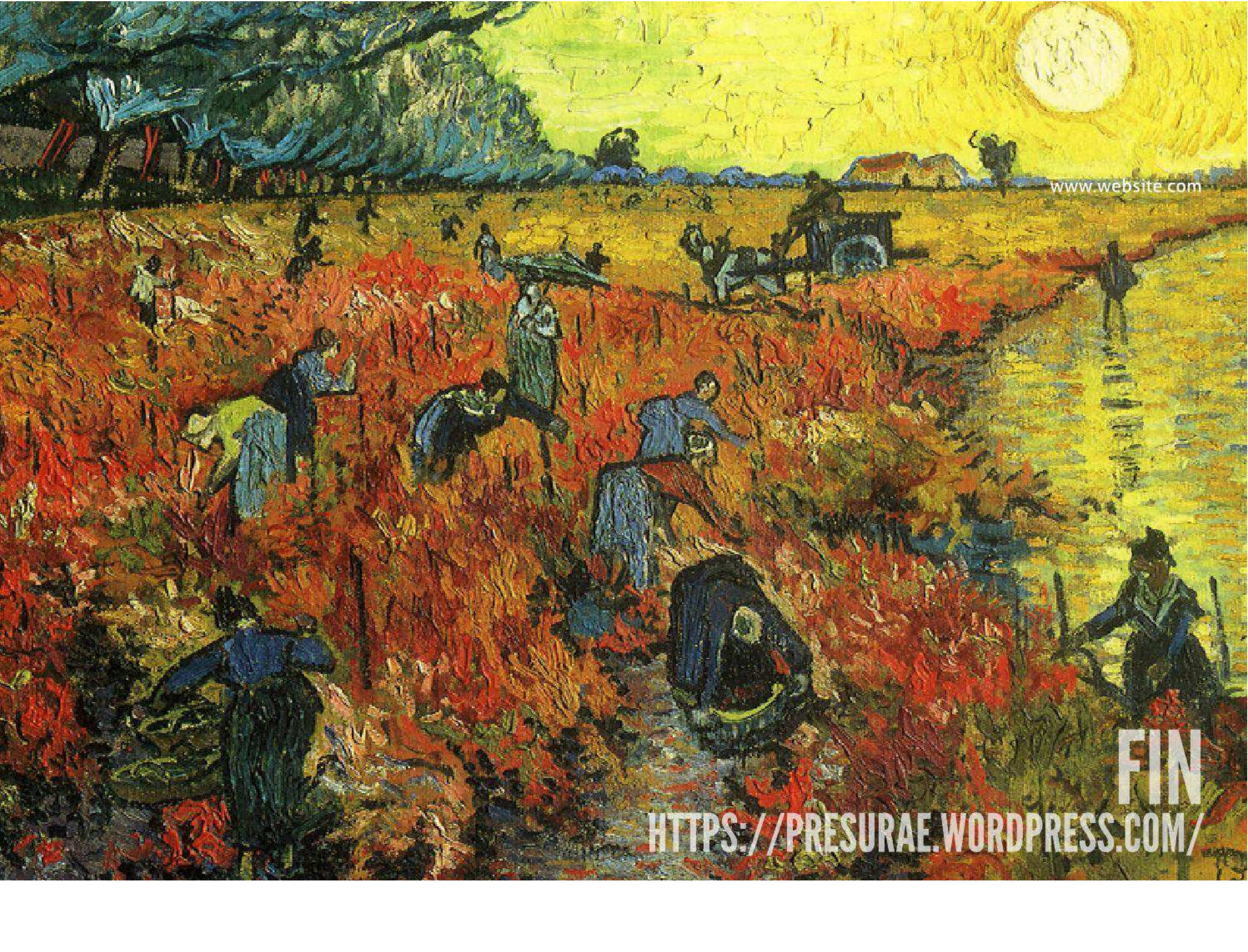
EL AUTOR

Mi nombre es Alberto Venegas Ramos, licenciado en Historia y profesor de esta en educación secundaria, equilibro mi tarea docente con la investigadora, donde desarrollo estudios de doctorado sobre las identidades colectivas en el Mediterráneo sur durante la Alta Edad Media además de interesarme también por los usos públicos de la Historia en la cultura popular, como los videojuegos.

Lugar de edición: Nogales (Badajoz).

Pendiente de ISSN.




www.website.com
FIN
HTTPS://PRESURAE.WORDPRESS.COM/